CorelDRAW® X7

Guia do usuário

Sumário

Introdução

CorelDRAW® X7

Instalar o CorelDRAW Graphics Suite

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Requisitos do sistema

A lista a seguir inclui os requisitos mínimos do sistema. Observe que para ótimo desempeno, é necessário mais espaço em RAM e disco rígido que o indicado na lista.

- Sistema operacional com service pack mais recente: Windows® 8 (edições de 32 ou 64 bits) ou Windows® 7 (edições de 32 ou 64 bits)
- Intel® Core™ 2 Duo ou AMD Athlon™ 64
- 2 GB de RAM
- Espaço em disco rígido de 1 GB

  Downloads de software eletrônico (ESD) requerem mais espaço para permitir o download, os arquivos de instalação descompactados e a instalação real, que também inclui cópias dos arquivos de origem.
- Mouse ou mesa digitalizadora
- Resolução de tela 1280 x 768 ou maior
- Unidade de DVD
- Microsoft® Internet Explorer® 8 ou posterior

Se o Microsoft® .NET Framework não estiver disponível em seu computador, ele será instalado durante a instalação do produto.

Preparar para a instalação

- Verifique se a data e a hora do sistema estão corretamente definidas.
- Feche todos os aplicativos, inclusive os programas de detecção de vírus e os aplicativos que estejam abertos na bandeja do sistema ou na barra de tarefas do Windows. Caso contrário, é possível que o tempo de instalação aumente e a instalação seja prejudicada.

- Conecte-se como administrador.
- Certifique-se de que tenha espaço disponível suficiente na unidade em que deseja instalar o aplicativo.
- Exclua os conteúdos das pastas TEMP do sistema para evitar que o arquivo e a memória entrem em conflito. Para navegar para as pastas Temp, digite **%temp%** na caixa **Pesquisa** no menu Iniciar do Windows 7 ou na área de trabalho do Windows 8.
- Para evitar conflitos com versões anteriores, instale a CorelDRAW® Graphics Suite X7 em seu próprio diretório.

Instalar CorelDRAW Graphics Suite aplicativos

O assistente de instalação facilita a instalação de componentes e aplicativos da CorelDRAW Graphics Suite. É possível escolher uma instalação típica para instalar rapidamente a suíte de aplicativos ou personalizar a instalação escolhendo opções diferentes.

Para instalar CorelDRAW Graphics Suite aplicativos

1 Feche todos os aplicativos, inclusive programas de detecção de vírus.

2 Insira o DVD na unidade de DVD.

(Windows 7 e Windows 8) Se o assistente de instalação não iniciar automaticamente, navegue para a raiz do DVD. Você deve localizar o arquivo **setup.exe** no DVD e clicar duas vezes nele. Certifique-se de navegar para a pasta que corresponde à versão de seu sistema operacional: 64 ou 32 bits.

3 Role para baixo para ler o contrato de licença e, em seguida, clique em **Eu aceito**.

4 Clique em **Avançar**.

5 Digite seu nome na caixa de texto **Nome do usuário**.

6 Digite o número de série na caixa de texto **Número de série**.

O número de série não faz distinção entre maiúsculas e minúsculas, e os travessões são opcionais.

7 Clique em **Avançar**.

8 Siga as instruções para instalar o software.

Opções de instalação

É possível escolher entre dois tipos de instalação:

- **Instalação típica** — instala automaticamente os principais programas e utilitários da suite em um local padrão na pasta Arquivos de Programas. Se mais tarde você precisar de um componente que não tenha sido instalado, a instalação pode ser modificada.
- **Instalação personalizada** — permite escolher recursos adicionais, excluir componentes que você não precise e especificar onde instalar a suite. Por exemplo, é possível instalar atalhos na área de trabalho ou instalar o Ghostscript para melhor manipulação de arquivos EPS e PDF importados.

Programas

A tabela a seguir lista os programas que são instalados por padrão. Para excluir um programa da instalação, você deve escolher a instalação Personalizada.

Programa	Descrição
CorelDRAW®	Um aplicativo gráfico intuitivo e versátil para criar ilustrações vetoriais de alta qualidade, designs de logotipos e layouts de páginas.
Corel® PHOTO-PAINT™	Um aplicativo completo de edição de imagens que permite retocar e aprimorar fotos, bem como criar ilustrações e pinturas originais em bitmap.
Corel® CONNECT™	Um aplicativo que fornece acesso fácil a conteúdos como cliparts, fotos, fontes, entre outros.

Programa	Descrição
Corel Capture™	Um aplicativo fácil de usar para capturar imagens da tela do computador.
Bitstream® Font Navigator®	Um aplicativo para procurar, organizar e gerenciar fontes.

Recursos e utilitários do programa

A tabela a seguir lista os recursos do programa que você pode instalar. Nem todos os componentes estão disponíveis em todas as versões do software.

Recurso de utilidade	Descrição	Observações
Ferramentas de Edição de Texto	Inclui o Revisor ortográfico, o Thesaurus e o Grammatik em vários idiomas para ajudá-lo a revisar e editar seus documentos	Ferramentas de edição de texto no idioma do sistema operacional são requeridos e instalados por padrão. Por exemplo, as ferramentas de edição de texto em inglês são instaladas por padrão em um sistema operacional em inglês. Para instalar idiomas adicionais, você deve escolher a instalação Personalizada ou modificar sua instalação posteriormente.
Assistente de Duplexação	Permite configurar uma impressora para impressão dupla face	Requer instalação Personalizada
Microsoft® Visual Basic® for Applications 7.1	Um subconjunto do ambiente de programação Microsoft Visual Basic (VB), que é adequado para iniciantes.	É possível usar o VBA para criar macros para uso pessoal, mas você também para criar projetos de macro mais avançados.
Microsoft® Visual Studio® Tools for Applications (VSTA)	Um ambiente de programas integrado que permite que desenvolvedores e especialistas em programação usem o VSTA para criar os projetos de macro mais avançados	Para usar o VSTA com o CorelDRAW Graphics Suite, você deve ter sua própria cópia do Microsoft Visual Studio 2012 ou posterior instalada. Se instalar o Microsoft Visual Studio depois de instalar o CorelDRAW Graphics Suite, você deve reinstalar o recurso do VSTA modificando sua instalação do CorelDRAW Graphics Suite. Para obter mais informações, consulte "Para modificar ou reparar uma instalação do CorelDRAW Graphics Suite X7" na página 6.
Windows Shell Extension	Permite visualizar suas miniaturas de arquivos Corel nativos como arquivos CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) e preenchimento de padrão (FILL).	Se tiver uma versão anterior do CorelDRAW Graphics Suite instalada, essa opção não aparece no assistente de instalação.
GPL Ghostscript	Altamente recomendado se você importar arquivos EPS e PDF em seus documentos. Esse recurso permite isolar e usar elementos individuais de arquivos EPS importados ao invés de apenas imagens de cabeçalho. Ele também melhora a importação de arquivos PDF gerados por aplicativos de terceiros.	Requer instalação Personalizada

Opções adicionais

A tabela a seguir lista opções adicionais de instalação.

Opção	Descrição	Observações
Observações	Permite que você use programas e a Ajuda em dois ou mais idiomas	Essa opção é incluída apenas com versões multilingue do software e requer instalação Personalizada.
Permitir atualizações de produtos	Faz downloads automático de atualizações de produtos e consulta você antes de instalá-las.	Incluído com a instalação Típica
Instalar atalhos na área de trabalho	Adiciona ícones do produto em sua área de trabalho para fácil acesso	Incluído com a instalação Típica para versões de teste do produto, essa opção requer instalação Personalizada para todas as outras versões.
Copiar arquivos de instalação	Permite manter e atualizar o software sem usar o disco de instalação	Incluído com a instalação Típica

Modificar e reparar instalações

Você também pode usar o assistente de instalação para:

- Modificar a instalação atual adicionando ou excluindo componentes.
- Reparar a instalação atual corrigindo erros como arquivos ausentes ou corrompidos, assim como atalhos incorretos e entradas de registro

Reparar uma instalação é útil quando se tem problemas para utilizar o aplicativo ou quando há suspeita de que a instalação esteja corrompida. Antes de reparar uma instalação, tente redefinir a área de trabalho corrente com as configurações padrão mantendo pressionada a tecla **F8** ao iniciar o aplicativo. Observe que ao redefinir a área de trabalho, todas as preferências são redefinidas.

Para modificar ou reparar uma instalação do CorelDRAW Graphics Suite X7

1. Feche todos os aplicativos.
2. No Painel de Controle do Windows, clique em **Desinstalar um programa**.
3. Clique duas vezes em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar um programa**.
4. Ative a opção **Modificar** ou **Reparar** no assistente exibido e siga as instruções.

Componentes que já estão instalados não aparecem no assistente ou suas caixas de seleção aparecem desativadas.

Certos recursos, como **Copiar arquivos de instalação** e **Instalar atalhos da área de trabalho**, não podem ser adicionados modificando-se sua instalação.

Desinstalar CorelDRAW Graphics Suite

Você pode desinstalar o CorelDRAW Graphics Suite no Painel de Controle.

Para desinstalar o CorelDRAW Graphics Suite

1. No Painel de Controle do Windows, clique em **Desinstalar um programa**.

2 Clique duas vezes em CorelDRAW Graphics Suite na página **Desinstalar ou alterar um programa**.

3 Ative a opção **Remover** no assistente exibido e siga as instruções.

Para desinstalar completamente o produto removendo os arquivos do usuário, como predefinições, preenchimentos criados por usuários e arquivos personalizados, ative a caixa de seleção **Remover arquivos do usuário**.

Todos os componentes e aplicativos adicionais instalados com a suíte, como CorelDRAW Graphics Suite X7 — Windows Shell Extension ou Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), devem ser desinstalados separadamente.

Perguntas Frequentes

Se sua pergunta não estiver incluída na lista abaixo, visite os Serviços de Suporte Técnico da Corel® e pesquise na Base de Conhecimento da Corel® ™.

- "Estou atualizando minha versão do software. Preciso desinstalar a versão anterior?" (página 7)
- "Qual a diferença entre um upgrade e uma atualização?" (página 7)
- "E se eu perder meu número de série e precisar reinstalar o software?" (página 7)
- "Qual a diferença entre instalação Típica e Personalizada? Que tipo de instalação é adequada para mim" (página 7)
- "Como eu implanto o CorelDRAW Graphics Suite na rede da minha organização?" (página 7)

Estou atualizando minha versão do software. Preciso desinstalar a versão anterior?

Não, não é preciso desinstalar a versão anterior. Por padrão, a nova versão é instalada em uma pasta separada, que assegura que seja possível trabalhar com ambas as versões. Não altere a pasta de instalação para instalar o upgrade e a versão anterior na mesma pasta.

Qual a diferença entre um upgrade e uma atualização?

Um upgrade permite instalar a versão principal mais recente do software. Depois que uma versão principal é lançada, atualizações normalmente seguem para oferecer correções de defeitos, melhorias de desempenho e estabilidade, assim como novos recursos para associados premium. Atualizações têm o nome da versão principal com o acréscimo de um número — por exemplo, 1. Por padrão, o aplicativo notifica você quando uma atualização do produto está disponível, mas também é possível verificar as atualizações clicando em **Ajuda ▸ Atualizações**.

E se eu perder meu número de série e precisar reinstalar o software?

Para baixar versões, verifique o e-mail que você recebeu da Corel ao comprar o produto.

Se você for um associado padrão ou premium, verifique a página **Minhas contas** no corel.com.

Se você comprou uma caixa, verifique a capa do disco de instalação.

Qual a diferença entre instalação Típica e Personalizada? Que tipo de instalação é adequada para mim

Consulte "Opções de instalação" na página 4.

Como eu implanto o CorelDRAW Graphics Suite na rede da minha organização?

Se adquiriu várias licenças do CorelDRAW Graphics Suite, você tem a opção de implantar os aplicativos na rede de sua organização. O *Guia de implantação da* CorelDRAW Graphics Suite X7 pode fornecer mais informações sobre instalações em rede. Para adquirir uma licença por volume do software e obter seu guia de implantação, entre em contato com os Serviços de suporte técnico da Corel.

CorelDRAW® X7

Assinaturas e Serviços Corel

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Assinaturas CorelDRAW

As assinaturas CorelDRAW oferecem acesso do tipo nuvem para atualizações, conteúdo digital, novas funções do produto e serviços online. Dois tipos de assinatura estão disponíveis: Simples e Premium.

Assinatura Simples do CorelDRAW

Incluída na sua compra do produto, essa assinatura gratuita oferece acesso a:

- atualizações de performance e estabilidade
- conteúdo da biblioteca online de cliparts, fotos, templates e preenchimentos padrão
- grande seleção online de fontes

Assinatura Premium do CorelDRAW

Essa assinatura paga permite a você enriquecer sua experiência com o produto:

- conteúdo online exclusivo tais como cliparts, fotos, e preenchimentos padrão
- exclusiva seleção online de fontes profissionais
- acesso antecipado à novas funções e serviços assim que ficarem disponíveis
- atualizações das últimas versões do CorelDRAW Graphics Suite

Assinando e conectando

Para fazer a assinatura e aproveitar todas as vantagens e benefícios, você deve ter uma conta corel.com e conectar. O botão **Sign in/Sign out** mostra seu login e o status da assinatura.

Estado do botão	Mostra que...
	Você não está logado.
	Você está logado como membro padrão.
	Você está logado como membro premium.

Usar sua conta

Você pode verificar suas configurações de conta no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT a qualquer momento, e pode fazer download de qualquer utilitário ou aplicativo fornecido com sua assinatura em sua página Contas.

Para se tornar um membro

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Sobre assinaturas CorelDRAW**.
2 Siga as instruções.

Se você não tem uma conta corel.com, você deve criar uma primeiro.

Para logar

- Clique em **Ajuda** ▸ **Logar**.

Para checar sua conta corel.com

- Em CorelDRAW ou em Corel PHOTO-PAINT, clique em **Ajuda** ▸ **Configurações da conta**.

Atualizar produtos Corel

Você pode optar por fazer o download de service packs e atualizações de produto durante a instalação do produto. Após instalar o produto, é possível exibir informações sobre atualizações do produto clicando em **Ajuda** ▸ **Atualizações**.

Por padrão, você é automaticamente notificado quando houver atualizações do produto e novidades disponíveis. Além disso, com a instalação padrão, o aplicativo faz o download automático de novas atualizações do produto e solicita permissão para instalá-las. No entanto, as configurações de atualização podem ser alteradas a qualquer momento.

Para alterar as configurações de atualização

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Tela de boas-vindas**.
2 Clique em **Configurações** na parte superior da página **Atualizações**.
3 Na janela **Configurações de atualização**, ative ou desative qualquer uma das caixas de seleção a seguir:
   - **Desejo receber notificações sobre as atualizações, as novidades e os tutoriais disponíveis do produto.**
   - **Fazer download das atualizações do produto automaticamente e perguntar antes de instalar.**

Serviços de Suporte Corel

Os Serviços Suporte Corel fornecem informações rápidas e precisas sobre recursos, especificações, preços, disponibilidade, serviços e suporte técnico dos produtos. Para obter as informações mais recentes sobre os serviços de suporte disponíveis para seu produto Corel, visite **www.corel.com/support**.

Sobre a Corel

A Corel é uma das principais empresas do mundo fornecendo alguns dos produtos de gráficos, produtividade e mídia digital mais conhecidos da indústria. Apresentando o portfólio mais abrangente de software inovadores, construímos uma reputação de oferecer soluções fáceis de aprender e usar, ajudando as pessoas a alcançar novos níveis de criatividade e produtividade. O reconhecimento do setor ocorreu na forma de centenas de prêmios por inovação, design e valor.

Usadas por milhões de pessoas em todo o mundo, nossas linhas de produtos incluem CorelDRAW Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® e Corel® WordPerfect® Office. Para obter mais informações sobre a Corel, visite www.corel.com.

CorelDRAW® X7

O que há de novo na CorelDRAW Graphics Suite X7?

Os recursos novos e aprimorados da CorelDRAW Graphics Suite X7 são descritos nos tópicos a seguir:

- "Iniciar e executar facilmente" (página 13)
- "Trabalhe mais rapidamente e com mais eficiência" (página 15)
- "Design com criatividade e confiança" (página 20)
- "Compartilhar e expandir sua experiência" (página 24)

Para obter informações sobre os recursos e as ferramentas que foram introduzidos ou aprimorados em versões anteriores do CorelDRAW Graphics Suite, consulte "Descobrir o que havia de novo em versões anteriores" na página 24.

Iniciar e executar facilmente

Em uma tela de Boas-vindas redesenhada e áreas de trabalho que se adequam às suas necessidades para uma variedade de conteúdos como clipart e fotos, o CorelDRAW Graphics Suite X7 o ajuda a iniciar e se tornar produtivo rapidamente.

Novo! Navegação da tela de boas-vindas

A Tela de Boas-Vindas foi totalmente redesenhada, tornando mais fácil a navegação e descoberta da abundância de recursos disponíveis, incluindo a Seleção de área de trabalho, O que há de novo, uma Galeria de criações de usuários inspiradoras, atualizações de aplicativos, Digas e Truques, tutoriais em vídeo, CorelDRAW.com, além de informações de Associação e Assinatura.

Novo! Seleção de área de trabalho

A Tela de Boas-vindas renovada agora inclui uma guia Área de trabalho, que permite escolher entre uma variedade de áreas de trabalho que foram projetadas para diferentes níveis de proficiência e tarefas específicas.

Novo! Áreas de Trabalho

Uma variedade de áreas de trabalho específicas para o fluxo de trabalho e feitas sob medida foram apresentadas para ajudar novos usuários a se acostumarem com a suíte mais rápida e facilmente. Trabalhamos com especialistas profissionais da indústria que usam a suite em sua rotina para organizar ferramentas e recursos para tarefas específicas, como layout de página e ilustração. Para obter mais informações, consulte "Escolher uma área de trabalho" na página 72.

Você pode escolher entre uma variedade de áreas de trabalho.

Novo! Áreas de trabalho Lite

Projetadas para ajudar novos usuários a se ambientarem com a nova suíte mais rapidamente, as novas áreas de trabalho Lite CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7 oferecem opções de fácil exploração e menores em caixas de ferramentas e barras de propriedades. As áreas de trabalho Lite foram projetadas para tornar as ferramentas mais frequentemente usadas do aplicativo mais fácil de acessar e localizar.

Novo! Áreas de trabalho padrão e clássica

As novas áreas de trabalho padrão para CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7 foram remodeladas para oferecer uma configuração mais intuitiva e eficiente de ferramentas, menus, barra de status, barras de propriedade e caixas de diálogo. Além disso, as áreas de trabalho clássicas ainda incluem usuários de longo tempo que podem preferir a aparência herdada da suíte.

Novo! Áreas de trabalho avançadas

Com o CorelDRAW X7, as novas áreas de trabalho Layout da Página e Ilustração foram projetadas em consultoria com profissionais da indústria para melhor expor a funcionalidade específica do aplicativo. Por exemplo, a área de trabalho ilustração fornece uma caixa de ferramentas carregada com ferramentas de desenho e uma janela de encaixe Estilos de Cor facilmente acessível.

Novo! Personalização simples

A caixa de ferramentas, janelas de encaixe e barras de propriedade contêm novos botões práticos para **Personalização rápida** que ajudarão a personalizar a interface da suíte para seu fluxo de trabalho. Disponível no CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7, estes botões oferecem uma forma mais rápida e conveniente para adicionar caixas de encaixe para sua área de trabalho, adicionar ou remover ferramentas da caixa de ferramentas e adicionar ou remover itens de uma barra de propriedades.

Para obter mais informações, consulte “Personalizar a caixa de ferramentas ” na página 665, “Janelas de encaixe ” na página 70 e “Para adicionar ou remover um item da barra de ferramentas na barra de propriedades” na página 666.

Novo! Incorporação de fontes

Agora é possível incorporar fontes ao salvar documentos de CorelDRAW para que destinatários de compartilhamento possam visualizar, imprimir e editar o documento exatamente conforme projetado. Isso é especialmente útil ao enviar um arquivo CorelDRAW para uma gráfica, garantindo que o documento possa ser visualizado e impresso de forma precisa.

O CorelDRAW X7 respeita qualquer restrição codificada com cada fonte, portanto a fonte deve suportar incorporação para ser salva com o documento. Enquanto algumas fontes não podem ser incorporadas, a maioria suportará a incorporação para impressão e visualização ou para editar.

Para obter mais informações, consulte “Incorporar fontes” na página 400.

Novo! Correções de lente

O novo controle deslizante **Corrigir distorção de lente** na caixa de diálogo **Endireitar imagem** ajuda a visualizar e ajustar sua imagem rápida e facilmente para remover distorções de almofada de alfinetes e barril. Distorções de almofada de alfinetes fazem as fotos parecerem pregadas no centro, enquanto distorções de barril fazem a foto parecer empurradas para fora do centro. Ao arrastar o controle deslizante

para a direita, você pode reduzir as distorções de almofada de alfinetes; da mesma forma, arrastar o controle deslizante para a esquerda reduzirá as distorções de barril. Há também uma grade personalizável para a janela de visualização que pode ser usada para ajudar a realinhar a distorção.

Para obter mais informações, consulte Corrigir distorções de lente da câmera

Novo! Licença de diversos lugares

Agora é possível adquirir um único número de série para ser usado por vários usuários, o que inclui acesso a benefícios de associação Corel, como conteúdo on-line e atualizações de aplicativos.

Novo! Botões de transbordamento

Para usuários de tablet e dispositivo móvel, novos botões de transbordamento foram adicionados à caixa de ferramentas, barra de propriedades, janelas de encaixe e paletas de cores para indicar a presença de controles adicionais que não se ajustam à área de trabalho. Você simplesmente clica em um botão de transbordamento para acessar instantaneamente as ferramentas ou controles ocultos.

Novo e Aprimorado! Conteúdo

O CorelDRAW Graphics Suite X7 inclui um grande variedade de conteúdo prontos para o projeto que podem ser usados para aprimorar seu trabalho artístico. A biblioteca de conteúdo da suíte inclui:

- mais de 13.000 imagens de clipart de alta qualidade
- 2.000 fotos
- mais de 600 modelos projetados por profissionais
- mais de 1.200 objetos
- 75 molduras de texto interativas
- 75 molduras de PowerClip interativas
- mais de 100 listas de imagens
- mais de 400 mídias artísticas
- 75 molduras de fotos prontas para o conteúdo
- mais de 1000 fontes
- mais de 400 preenchimentos de padrão

Você pode acessar uma variedade de conteúdos.

Trabalhe mais rapidamente e com mais eficiência

Torne-se mais eficiente e produtivo aproveitando uma ampla gama de recursos novos e aprimorados — de preenchimentos, transparências, seleção de pincel e aprimoramentos de texto a diversos documentos melhorados e fluxos de trabalho de automação.

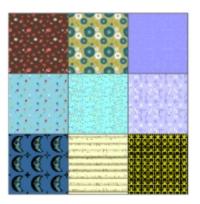
Novo e Aprimorado! Preenchimentos de fonte

Agora você pode criar preenchimentos de fonte elípticos e retangulares, aplicar transparência a notas de cor de preenchimento individuais, repetir um preenchimento em um objeto preenchido, ajustar um ângulo de rotação do preenchimento e suavizar a transição de mistura de um preenchimento de fonte.

Com o CorelDRAW X7, é possível aplicar e ajustar preenchimentos de fonte de forma rápida, precisa e criativa usando os novos controles interativos a janela de encaixe **Propriedades do objeto**. No Corel PHOTO-PAINT X7, a caixa de diálogo **Editar preenchimento** fornece acesso rápido para todos os controles disponíveis para ajustar preenchimentos de fonte.

Para obter mais informações, consulte "Aplicar preenchimentos gradientes" na página 272.

Novo e Aprimorado! Preenchimentos de padrão vetorial e de bitmap

Com o CorelDRAW X7, você pode eficientemente visualizar, aplicar e transformar de forma interativa preenchimentos de padrão vetorial e de bitmap usando os controles aprimorados na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Também é possível salvar preenchimentos criados ou modificados de forma pessoal, e o formato FILL é suportado por Patterns, um novo aplicativo de iOS que facilita a criação de padrões de bitmap de fotos. Para obter mais informações, consulte "Aplicar preenchimentos de padrão" na página 275.

Exemplos de preenchimentos de padrão

Novo! Caixa de diálogo Editar Preenchimento

No CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7, a nova caixa de diálogo **Editar preenchimento** proporciona acesso mais eficiente a todos os controles disponíveis para preenchimentos uniformes, de fonte, de padrão vetorial e de bitmap, de padrão de duas cores e PostScript. Com o CorelDRAW X7, a caixa de diálogo **Editar preenchimento** também fornece uma visualização em tempo real conforme você faz ajustes.

Novo e Aprimorado! Preenchimentos personalizados

O CorelDRAW X7 e o Corel PHOTO-PAINT X7 apresentam novas opções que facilitam o salvamento e compartilhamento de preenchimentos personalizados. Com o CorelDRAW, o botão **Salvar como novo** aparece na janela de encaixe **Propriedades do objeto** e na caixa de diálogo **Editar preenchimento**. O botão também aparece na caixa de diálogo **Editar preenchimento** no Corel PHOTO-PAINT. Além disso, o novo formato FILL preserva e expõem todas as configurações de preenchimento, tornando rápido e simples modificar preenchimentos salvos e baixados do Content Exchange.

Para obter mais informações, consulte "Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências" na página 299.

Novo! Seletor de preenchimento

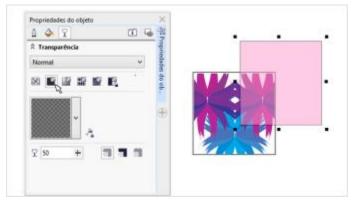
Com o CorelDRAW X7 e o Corel PHOTO-PAINT X7, um novo seletor **Preenchimento** torna a pesquisa, visualização e seleção de preenchimentos rápida e fácil. O seletor **Preenchimento** também fornece acesso a preenchimentos armazenados no local e àqueles disponíveis no Content Exchange.

O novo seletor Preenchimento torna a pesquisa, visualização e seleção de preenchimentos rápida e fácil.

Novo! Criação de preenchimento

No CorelDRAW X7, agora é possível criar instantaneamente um novo padrão de bitmap e preenchimentos de padrão de vetores a partir de objetos selecionados em sua área de trabalho. Ao clicar no botão **Novo a partir da área de trabalho** na caixa de encaixe**Propriedades do objeto**, o cursor é alterado para a ferramenta **Cortar** para que seja possível definir uma área de sua área de trabalho para usar como um padrão. Para obter mais informações, consulte “Para criar um padrão de vetores ou bitmap a partir da área de trabalho” na página 277.

Aperfeiçoado! Transparência

Configurações de transparência foram adicionadas à janela de encaixe **Propriedades do objeto** no CorelDRAW X7, tornando mais rápido e fácil aplicar e ajustar a transparência de objetos. Novas opções ajudam a especificar rapidamente se a transparência é aplicada ao contorno, ao preenchimento ou ambos. Além disso, é possível salvar instantaneamente configurações de transparência como um estilo para permitir reutilização sem esforço de seus efeitos favoritos.Para obter mais informações, consulte “Alterar a transparência dos objetos” na página 287.

É mais fácil e rápido aplicar e ajustar a transparência de objetos.

Novo! Posição do contorno

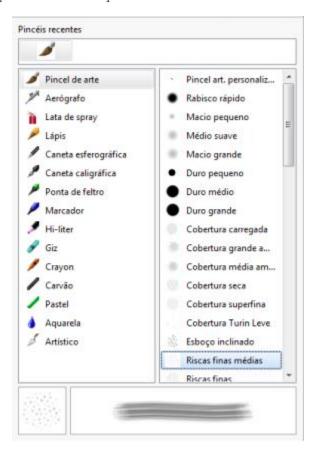
Com o CorelDRAW X7, as novas opções de Posição do contorno ajudam a criar objetos com tamanhos mais precisos. Os botões **Contorno externo**, **Contorno centralizado** e **Contorno interno** permitem especificar se um contorno é posicionado dentro do objeto, fora dele ou em

uma combinação igual de ambos. Ao posicionar um contorno dentro de um objeto, é possível criar mais facilmente layouts com tamanhos específicos porque o contorno será renderizado dentro das medidas originais do objeto. Para obter mais informações, consulte "Formatar linhas e contornos" na página 107.

Aperfeiçoado! Janela de encaixe Propriedades do objeto

Com o CorelDRAW X7, a janela de encaixe **Propriedades do objeto** possui uma nova opção de guias que pode ajudar novos usuários a obterem eficiência reduzindo o congestionamento. O botão de bodo Rolar/Guia configura a janela de encaixe para apresentar apenas um grupo de controles de formatação de cada vez, facilitando a centralização na tarefa à mão. Para obter mais informações, consulte "Usar a janela de encaixe Propriedades do Objeto para modificar objetos" na página 216.

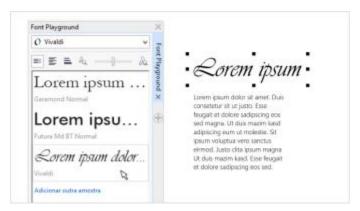
Novo! Seletor Pincel

Com o Corel PHOTO-PAINT X7, o novo seletor **Pincel** ajuda a localizar o pincel que você está procurando combinando todas as categorias e tipos de pincel em um local. Disponível para as ferramentas **Pintar**, **Efeito** e **Clonar**, o novo seletor **Pincel** fornece visualizações de ponta e pincelada conforme você passa o cursor do mouse sobre cada predefinição. Ele também armazena as configurações para os últimos cinco pincéis usados, o que facilita a reutilização de uma combinação favorita.

Novo! Ferramentas do Microsoft Visual Studio para Aplicativos 2012

A inclusão de Ferramentas do Microsoft Visual Studio para Aplicativos 2012 fornece acesso às ferramentas de desenvolvimento mais recentes, facilitando para desenvolvedores a criação de automações de VSTA para todos os aplicativos na suíte.

Novo! Font Playground

No CorelDRAW X7 e no Corel PHOTO-PAINT X7, a nova janela de encaixe Font Playground apresenta uma maneira mais fácil de navegar, experimentar e escolher a fonte perfeita. Você pode facilmente adicionar texto de amostra para visualizar sua aparência em diferentes fontes e um controle deslizante prático de Zoom permite rapidamente ajustar o tamanho do texto de amostra. Com um único clique, também é possível escolher se o texto de amostra aparece como uma única linha, diversas linhas ou uma série de tamanhos ampliados em cascata.

O Font Playground também fornece acesso a recursos avançados nas fontes OpenType. Se uma amostra de texto usa uma fonte OpenType, você simplesmente seleciona o texto para exibir a seta OpenType Interativa e, em seguida, escolhe quais recursos aplicar.

O Font Playground premie experimentar e visualizar fontes facilmente para que você possa escolher a fonte perfeita para seu projeto.

Aperfeiçoado! Caracteres espaciais, símbolos e glifos

A janela de encaixe remodelada **Inserir caractere** apresenta todos os caracteres, símbolos e glifos associados a uma fonte selecionada, facilitando ainda mais a localização desses itens e, em seguida, inseri-los em seus documentos. Disponível no CorelDRAW X7 e no Corel PHOTO-PAINT X7, a caixa de encaixe inclui uma opção de filtragem que permite exibir apenas os subconjuntos de caracteres que deseja. Por exemplo, é possível escolher exibir apenas caracteres e símbolos cirílicos para uma fonte selecionada.

Novo! Visualizações de Estilos de objeto

Uma nova janela pop-up agora aparece quando você passa o cursor do mouse sobre um estilo na janela de encaixe **Estilos de objeto**, oferecendo uma visualização rápida do estilo antes de ele ser aplicado.

Novo! Tela de Boas-Vindas - notificação do conteúdo

A Tela de Boas-Vindas redesenhada agora fornece notificações de atualização diretamente no painel de navegação, para que você seja imediatamente informado sobre qualquer novo conteúdo disponível. Isso torna fácil manter-se atualizado com atualizações do CorelDRAW Graphics Suite, conteúdo, recursos de aprendizagem e mais.

Novo! Janela de encaixe da tela de boas-vindas

Agora é possível manter a Tela de Boas-Vindas aberta como uma guia encaixada na área de trabalho ou como uma janela flutuante separada, fornecendo acesso constante à sua variedade de recursos versáteis.

Novo! Interface de diversos de documentos

Agora é possível trabalhar com diversos documentos em uma visualização em guias, que ajuda você a se manter organizado e rapidamente alternar entre vários documentos ativos.

Novo! Desencaixar documento

Ao trabalhar com diversos documentos, agora é possível arrastar um documento para fora da janela do aplicativo para desencaixá-lo, o que é especialmente útil para fluxos de trabalho com dois monitores.

Novo! Suporte para monitores de alta resolução

Os aplicativos da suite foram otimizados para altas resoluções de DPI, assegurando que os elementos da interface do usuário apareçam nítidos e legíveis quando exibidos em monitores de alta resolução.

Design com criatividade e confiança

Novos recursos aprimorados como ferramentas Líquidas, efeitos especiais, alinhamento, guias dinâmicas e códigos QR ajudam a projetar com criatividade e confiança.

Novo! Ferramentas Líquidas

No Corel PHOTO-PAINT X7, quatro novas ferramentas Líquidas sensíveis à pressão — **Borrar**, **Atrair**, **Repelir** e **Torcer** — oferecem opções criativas frescas para retocar fotos. É possível usar essas ferramentas para remodelar áreas específicas da imagem para produzir efeitos artísticos exclusivos. Cada ferramenta responde à pressão de sua caneta digital ou stylus e fornece opções que ajudam a controlar a intensidade do efeito.

Com a ferramenta **Borrão líquido** é possível empurrar pixels em torno da área de uma imagem para produzir efeitos de distorção. É possível considerar o tamanho da ponta do pincel, especificar a quantidade do efeito a ser aplicado e escolher entre um borrão arredondado ou pontudo. A ferramenta **Torção líquida** produz efeitos de espiral em áreas da imagem. Você pode configurar o tamanho da ponta do pincel, a velocidade do efeito de torção e a direção da espiral do centro do pincel. As ferramentas **Atração** e **Repelimento líquido** puxam pixels em direção ou para fora da área de uma imagem. É possível configurar o tamanho da ponta do pincel e a velocidade em que os pixels se movem.

Com as novas ferramentas Líquidas, você pode retocar fotos e criar efeitos artísticos exclusivos.

Novo! Janela de encaixe Alinhar e Distribuir

A nova janela de encaixe **Alinhar e distribuir** fornece acesso rápido e fácil a todas as opções de alinhamento para que você possa posicionar objetos com precisão. Encaixar as opções de alinhamento mantém a janela de desenho organizada para que você possa instantaneamente visualizar os efeitos de qualquer modificação de alinhamento e distribuição. Há também novas opções que podem ser usadas para alinhar e distribuir objetos da borda de seus contornos. Além disso, você pode alinhar objetos com ponto de referência ao especificar as coordenadas x e y exatas. Para obter mais informações, consulte “Distribuindo e alinhando objetos” na página 199.

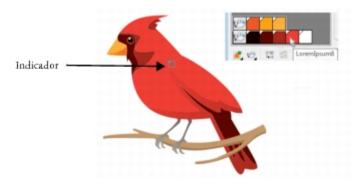
Novo! Localizando cores complementares

Com novas regras de harmonia, é possível capturar todas as cores em uma harmonia de cores para um sistema baseado em regras, que permite modificar essas cores enquanto preserva a harmonia de cores. Também é possível usar regras de harmonização para criar uma nova harmonia de cores desde o desativado. Há seis regras de harmonia que produzem harmonias de cinco cores baseadas em uma amostra de cores selecionada. Para obter mais informações, consulte “Regras de harmonização” na página 448.

Aperfeiçoado! Janela de encaixe Estilos de cor

A janela de encaixe **Estilos de cor** facilita a visualização, organização e edição de estilos e harmonias de cores. Agora é possível especificar o valor de brilho para uma cor e restringir o anel do seletor do Editor de Harmonia, o que preserva a saturação e o matiz enquanto você ajusta a cor.

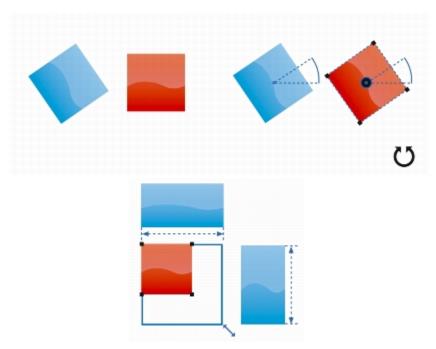
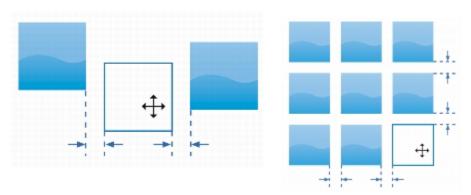
A janela de encaixe **Estilos de cor** agora oferece opções de visualização convenientes, incluindo visualização de **Dica** que fornece uma indicação visual de todos os objetos do documento que usam um estilo de cor específico, e um Classificador de páginas, que exibe

miniaturas de todas as páginas em um documento e alterações de visualizações conforme você ajusta as cores. Você também pode clicar em **Visualizar ▸ Classificar página** para acessar miniaturas de todas as páginas em um documento, com visualizações ao vivo de alterações feitas nos estilos de cor do documento. Para obter mais informações, consulte "Visualizando estilos de cores" na página 452.

A visualização Dica ajuda a identificar objetos que usam estilos de cores específicos.

Novo! Suporte OpenType para textos asiáticos

Ao trabalhar com texto asiático, agora é possível usar recursos de tipografia OpenType avançados, como larguras, formas, métricas verticais, alternativas de glifos kana, alternativas verticais e rotação. Para obter mais informações, consulte "Suporte OpenType para textos asiáticos" na página 395.

Novo! Janela de encaixe Guias de Alinhamento e Dinâmicos

Você pode usar a nova janela de encaixe **Guias de Alinhamento e Dinâmicos** para acessar e modificar a configuração dessas guias mais rapidamente. Com guias de alinhamento, os novas guias de Espaçamento Inteligente facilitam o posicionamento preciso de objetos com o mesmo espaçamento que objetos próximos. Além disso, as novas guias de Dimensionamento Inteligente ajudam a escalar ou girar um objeto em relação aos ângulos de dimensão ou rotação de objetos próximos. Para obter mais informações, consulte "Usar linhas-guia de alinhamento " na página 208 e "Usar guias dinâmicas" na página 204.

O Dimensionamento Inteligente exibe indicadores quando um objeto é girado para o mesmo ângulo (topo) ou escalado para o mesmo tamanho que o objeto mais próximo (final).

O Espaçamento Inteligente exibe indicadores quando um objeto está equidistante entre dois outros objetos (esquerda) ou possui o mesmo espaçamento que os objetos mais próximos na tela (direita).

Novo! Janela de encaixe Linhas-guia

Com a nova janela de encaixe **Linhas-guia** no CorelDRAW X7 e no Corel PHOTO-PAINT X7, nunca foi tão fácil adicionar, gerenciar e modificar linhas guia. É possível posicionar linhas guia com precisão usando coordenadas x e y, alterar o estilo e a cor da linha, configurar objetos e áreas editáveis para capturar para linhas-guias e bloquear-linhas guias para evitar alterações acidentais. Além disso, é possível configurar linhas guia anguladas e especificar seu ângulo de rotação. Para obter mais informações, consulte "Configurar linhas-guia" na página 469.

Novo! Linhas-guia de alinhamento

As novas guias de alinhamento do Corel PHOTO-PAINT X7 ajudam você a posicionar objetos mais rapidamente, aparecendo imediatamente com os alinhamentos sugeridos em outros objetos próximos. Você pode usar a nova janela de encaixe **Guias de alinhamento** para visualizar, configurar e modificar guias de alinhamento. E com as novas guias de alinhamento de margens, agora é possível especificar valores de inserção e deslocamento ao alinhar um objeto com relação a outro.

Novo! Códigos QR

Com o CorelDRAW X7, agora é possível criar códigos QR artísticos e escaláveis exclusivos adicionando texto, cores e imagens. Popular em anúncios e pacotes para consumidores, códigos QR dão aos usuários de smartphone acesso rápido a um site da marca que pode oferecer informações adicionais do produto. A janela de encaixe **Propriedades do objeto** facilita a personalização de um código QR e você pode criar um estilo que salve uma aparência fixa para o código QR para ativar a reutilização rápida e fácil.

É possível alterar a forma, largura do contorno, cor e tipo de preenchimento dos pixels do código QR, alterar a cor de fundo e tipo de preenchimento e mais. Também é possível escolher quais informações incluir no código QR, como URL, endereço de e-mail, número de telefone, SMS, contato, evento de calendário e localização geográfica. Também há a opção uma opção de validar, que analisa o código QR para assegurar que ele possa ser lido por leitores de código QR, smartphones e scanners.

Para obter mais informações, consulte "Inserir e editar códigos QR" na página 223.

Novo! Suavizar objetos

O CorelDRAW X7 fornece uma nova ferramenta **Suavizar** que pode ser usada para remover bordas denteadas e reduzir nós em objetos curvos. Você pode controlar o efeito de suavização variando o tamanho da ponta do pincel, a velocidade com que o efeito é aplicado e usando a pressão da caneta digital. Para obter mais informações, consulte "Suavizar objetos" na página 152.

Novo! Efeitos especiais

O Corel PHOTO-PAINT X7 apresenta novos efeitos de câmera, como Borrão Bokeh, Colorir, Tonalização Sépia e Máquina do Tempo, para ajudar a recriar estilos fotográficos históricos e dar a suas imagens aparências visuais exclusivas.

Com o efeito Borrão Bokeh, você pode definir uma área de foco e deixar o restante da imagem fora de foco. É possível criar uma imagem com dois tons usando o efeito Colorir para substituir todas as cores em uma imagem por um único matiz. O efeito Tonificação Sépia simula uma foto tirada com filme sépia, que é semelhante a escala de cinza, exceto por tons marrons. E com a Máquina do Tempo você pode escolher entre estilos de fotografias históricas que vão de 1839 à década de 1960.

Exemplos de efeitos especiais. Da esquerda para a direita: Imagem original, Tonificação Sépia, Máquina do Tempo, Colorir.

Novo! Lentes Desfocar Máscara

Com o Corel PHOTO-PAINT X7, a nova Lente Desfocar Máscara ajuda a aguçar fotos sem ter que aplicar o efeito diretamente a um objeto. Essa lente aumenta o contraste de pixels adjacentes preservando detalhes de alta e baixa frequência, como bordas e estruturas grandes. É possível fazer a lente cobrir uma imagem inteira ou criar uma lente a partir da área editável que você define. Além disso, é possível facilmente editar a lente adicionando ou removendo áreas e ajustando a transparência da lente.

Novo! Ferramenta Máscara Planar

Você pode usar a ferramenta **Máscara planar** Corel PHOTO-PAINT X7 para definir uma área editável enevoada ao longo de linhas paralelas. Quando combinada com um efeito de enevoamento, você pode simular profundidade do campo, dando foco a um objeto em especial ao borrar áreas externas da máscara planar. Você pode modificar o efeito da máscara planar movendo ou girando as linhas e também usar modos de máscara com a ferramenta **Máscara planar**.

Exemplo de uma máscara planar em combinação com um efeito de desfocagem

Novo! Transparência e enevoamento de pincelada interativa

Com o Corel PHOTO-PAINT X7, agora é possível usar chaves modificadoras para ajustar interativamente a transparência e o enevoamento de pinceladas. Isso permite aplicar transparência e enevoamento imediatamente e funciona com as ferramentas **Borracha**, **Remoção de olhos vermelhos**, **Clonar**, **Pincelde retoque**, **Pintar**, **Efeito**, **Espalhador de imagem**, **Desfazer pincel** e **Substituir pincel colorido**.

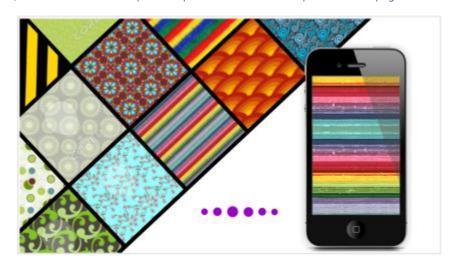
Compartilhar e expandir sua experiência

Acesse e compartilhe ativos e aprenda com uma comunidade de usuários do CorelDRAW Graphics Suite.

Novo! Content Exchange

O novo Content Exchange é um repositório on-line integrado com o Corel CONNECT e os aplicativos da suíte, tornando o acesso e compartilhamento de preenchimento de vetores, de bitmap e de fonte rápido e fácil com uma comunidade de outros usuários. Para obter mais informações, consulte “Usar o Content Exchange” na página 80.

Novo! Compartilhar preenchimentos de fonte e padrão

Agora é possível salvar preenchimentos de fonte pessoa, de padrão de vetores e de bitmap e compartilhá-los no novo Content Exchange, um repositório on-line de conteúdo comunitário que pode ser baixado e acessado por qualquer um com uma conta corel.com. Também é possível compartilhar instantaneamente preenchimentos de bitmap criados pessoalmente ou modificados com o aplicativo de iOS Patterns. Para obter mais informações, consulte “Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências” na página 299.

Você pode compartilhar seus preenchimentos de padrão personalizados no novo Content Exchange.

Novo! Content Exchange - Votar à favor ou contra

Uma janela pop-up aparece quando você passa o cursor do mouse sobre um ativo no Content Exchange, o que dá a você a oportunidade de votar à favor ou contra o ativo. Você pode classificar ativos no Content Exchange com base nos resultados de votação de usuários.

Novo! Content Exchange - Favoritos

Você pode instantaneamente configurar qualquer ativo que chame sua atenção no Content Exchange como um favorito, o que é uma maneira rápida e conveniente de manter uma lista de conteúdo que você pode querer baixar mais tarde.

Novo! Sincronizar bandejas com o Microsoft OneDrive

Agora é possível sincronizar bandejas do Corel CONNECT com o Microsoft OneDrive, o que fornece acesso baseado em nuvem aos conteúdos de sua bandeja em outros computadores ou dispositivos móveis.

Descobrir o que havia de novo em versões anteriores

É fácil identificar os recursos que foram aperfeiçoados ou introduzidos desde a última versão da CorelDRAW Graphics Suite que você usou.

Para descobrir o que havia de novo em versões anteriores da CorelDRAW Graphics Suite

- Clique em **Ajuda** ▸ **Destacar o que há de novo** e clique em um dos comandos a seguir:
  - **Desde a versão X6** — destaca comandos de menu e ferramentas de recursos introduzidos ou aperfeiçoados na versão X7.
  - **Desde a versão X5** — destaca comandos de menu e ferramentas de recursos introduzidos ou aperfeiçoados na versão X6 e X7.
  - **Sem destaque** — remove os destaques dos comandos e ferramentas de menu na caixa de ferramentas.

CorelDRAW® X7

Recursos de aprendizagem

Você pode aprender a usar o produto de várias maneiras: lendo o *Guia de Início Rápido*; acessando a Ajuda e dicas de ferramentas, assistindo a tutoriais em vídeo; e explorando os recursos no site da Corel (**www.corel.com**). No site, você pode acessar dicas, tutoriais adicionais e recursos de treinamento e integração. Também é possível verificar o arquivo Leiame (**readme.html**), que é instalado com o software.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Obter ajuda

Vários recursos de aprendizagem estão disponíveis. A tabela a seguir pode ajudá-lo a decidir quais recursos de aprendizagem consultar quando você precisa de assistência. É possível acessar mais informações sobre alguns recursos clicando no link correspondente.

Para	Consulte
Começar a aprender os aplicativos	"Recursos de aprendizagem em vídeo" (página 30) "Guia de Início Rápido" (página 29) (Parte 2: Noções básicas) Dicas
Aprender sobre recursos novos e aperfeiçoados	"Recursos de aprendizagem em vídeo" (página 30)

Para	Consulte
	“Guia de Início Rápido” (página 29) (Parte 1: Introdução)
Obter informações adicionais sobre ferramentas e recursos do produto	Ajuda “Recursos baseados na Web” (página 32) “Utilizar dicas” (página 30)
Aprimorar seus conhecimentos da suíte aprendendo com especialistas em design gráfico	“Guia de Início Rápido” (página 29) (Parte 6: Percepções dos especialistas) “Recursos baseados na Web” (página 32)
Aprender a automatizar tarefas usando macros	“Guia de Programação de Macros” (página 31)
Localizar informações sobre a implantação da suíte em uma rede	“Guia de Implantação em Rede” (página 32)
Localizar informações sobre treinamento personalizado e soluções de fluxo de trabalho	“Recursos personalizados de treinamento e integração” (página 32)
Localizar informações específicas sobre a versão mais recente da suíte	Arquivo leiame, que pode ser acessado no assistente de instalação

Usar a Ajuda e as dicas de ferramentas

A Ajuda fornece informações abrangentes sobre recursos do produto diretamente aplicativo. Se estiver conectado à Internet, o aplicativo exibirá a Ajuda baseada na web, que contém as atualizações mais recentes. Se a conexão com a Internet não estiver disponível, o aplicativo exibirá a Ajuda local, que foi copiada para seu computador durante a instalação do produto.

Você pode navegar pela lista de tópicos, procurar ferramentas e tópicos no índice remissivo ou pesquisar palavras específicas. Também é possível acessar a Base de conhecimentos da Corel no site da Corel e outros recursos on-line na janela Ajuda.

As dicas de ferramentas fornecem informações úteis sobre controles do aplicativo ao posicionar o ponteiro sobre ícones, botões e outros elementos da interface do usuário.

Convenções da documentação

A tabela a seguir descreve as convenções usadas na documentação.

Convenção	Descrição	Exemplos
Menu ▸ Comando de menu	Um item ou comando de menu no qual você precisa clicar em sequência	Clique em **Arquivo ▸ Abrir**.
	Uma nota contém informações importantes sobre as etapas anteriores. Ela descreve as condições sob as quais o procedimento deve ser realizado.	Uma mistura composta não pode ser copiada ou clonada. Se você clicar no botão **Margens iguais**, deve especificar valores nas caixas **Margens superior/esquerda**.
	Uma dica contém sugestões para a execução das etapas anteriores. Ela pode apresentar alternativas às etapas, ou outros benefícios ou usos do procedimento.	Aparar um objeto pode reduzir o tamanho do arquivo de desenho. Para alterar o tamanho da célula da grade de cor, mova o controle deslizante **Tamanho**.

Para utilizar a Ajuda

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Ajuda do Produto**.

2 Clique em uma das seguintes guias:

- **Conteúdo** — permite navegar pelos tópicos da Ajuda. Para abrir um tópico, clique no cabeçalho do tópico no painel esquerdo.
- **Índice** — permite usar o índice para localizar um tópico.
- **Pesquisar** — permite pesquisar uma palavra ou frase específica em todo o texto da Ajuda.

Você também pode

Exibir Ajuda relacionada ao contexto de uma caixa de diálogo	Clique no botão **Ajuda** na caixa de diálogo.
Imprimir um tópico específico da Ajuda	Abra um tópico da Ajuda, clique na página que deseja imprimir e clique em **Imprimir**, na parte superior da janela da Ajuda.

Também é possível acessar a Ajuda pressionado a tecla **F1**.

Você também pode acessar a Ajuda Tela de boas-vindas.

Para pesquisar na Ajuda

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Ajuda do Produto**.

2 Clique na guia **Pesquisar** e digite uma palavra ou frase na caixa de pesquisa.

Por exemplo, se você estiver procurando informações sobre o modo de cor RGB, digite “RGB” para exibir uma lista de tópicos relevantes. Para pesquisar uma frase, você deve digitá-la entre aspas (por exemplo, **"guias dinâmicas"** ou **"modo de cor”**).

3 Selecionar um tópico na lista exibida.

Se os resultados da pesquisa não incluírem nenhum tópico relevante, verifique se a palavra ou frase da pesquisa foi digitada corretamente. Observe que a Ajuda em inglês utiliza a grafia norte-americana (por exemplo, "color", "favorite", "center" e "rasterize"), portando, a pesquisa utilizando a grafia britânica ("colour", "favourite", "centre" e "rasterise") não produz resultados.

Guia de Início Rápido

O *Guia de Início Rápido* pode ajudá-lo a iniciar com a suite. Ele apresenta cada área de trabalho do aplicativo e destaca ferramentas e recursos úteis.

O *Guia de Início Rápido* está disponível em formato PDF.

Para acessar o Guia de início Rápido

- Clique em **Ajudar** ▸ **Guia de Início Rápido**.

Percepções dos Especialistas

As *Percepções dos Especialistas* é uma série de tutoriais de profissionais de design gráfico que usam o CorelDRAW Graphics Suite em seu trabalho diário. É possível acessar os tutoriaiscomo arquivos PDF individuais diretamente no menu Ajuda.

Para acessar as Percepções dos Especialistas

- Clique em **Ajuda** ▸ **Percepções dos especialistas**.

Recursos de aprendizagem em vídeo

Dois tipos de recursos de aprendizagem em vídeo estão disponíveis: vídeos curtos e tutoriais em vídeo.

Os vídeos curtos mostram a você como completar tarefas básicas, como desenhar, dar forma e colorir objetos em CorelDRAW ou fazer máscaras e cortar em Corel PHOTO-PAINT. Os vídeos não possuem som, mas eles incluem legendas que fornecem dicas úteis e o ajudam a compreender os recursos que são exibidos. A duração de um vídeo curto não excede dois minutos.

Os tutoriais em vídeo detalhados apresentam a você os recursos básicos, analisam com você projetos passo a passo e mostram fluxos de trabalho profissionais desde o design à saída em diferentes mídias. Você aprenderá como usar novos recursos aprimorados, como fontes, estilos e ferramentas de layout de página OpenType.

Para acessar um vídeo curto

1 Na janela de encaixe **Dicas**, clique na guia **Vídeos**.
Se a janela de encaixe **Dicas** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Dicas**.

2 Clique em uma miniatura de vídeo.

Você também pode

Pausar um vídeo	Clique no botão **Pausar** na barra de controle.
Retroceder um vídeo	Clique no botão **Retroceder** na barra de controle.
Exibir tela cheia	Clique no botão **Tela cheia** no canto inferior direito da janela do vídeo.
Salte para uma moldura específica no vídeo	Aponte para a parte inferior da janela de vídeo e clique na barra de progresso.

Para reproduzir um vídeo curto, você deve ter instalada a versão 10 ou superior do Windows Media® Player.

A duração de um vídeo curto é exibida no canto inferior direito da miniatura do vídeo.

Para acessar um tutorial em vídeo

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Tutoriais em vídeo**.
O navegador de Tutoriais em vídeo da Corel é exibido.

2 Clique em um título no painel **Vídeos**.

Utilizar dicas

As Dicas fornecem informações sobre as ferramentas contidas na caixa de ferramentas do aplicativo. Quando você clica em uma ferramenta, é exibida uma dica, informando como usar a ferramenta selecionada. Para obter mais informações sobre uma ferramenta, acesse um tópico relevante da Ajuda clicando no botão Ajuda no canto superior direito da janela de encaixe Dicas.

As dicas são exibidas na janela de encaixe Dicas, do lado direito da janela do aplicativo, mas você pode ocultá-las quando não precisar mais delas. Para obter informações sobre como trabalhar com janelas de encaixe, consulte “Janelas de encaixe” na página 70.

Para utilizar as Dicas

Para	Faça o seguinte
Exibir ou ocultar Dicas	Clique em **Ajuda** ▸ **Dicas**. Quando o comando **Dicas** é ativado, a janela de encaixe **Dicas** aparece e exibe informações sobre a ferramenta ativa na caixa de ferramentas.
Exibir informações sobre uma ferramenta	Clique na ferramenta ou execute uma ação com uma ferramenta já ativada.
Obter mais informações sobre a ferramenta ativa	Clique no botão **Ajuda** no canto superior direito da janela de encaixe **Dicas**.
Navegar para tópicos exibidos anteriormente	Clique nos botões **Voltar** e **Avançar** na parte inferior da janela de encaixe **Dicas**.

Tela de boas-vindas

A Tela de boas-vindas proporciona acesso fácil a recursos do aplicativo e permite concluir rapidamente tarefas comuns, como abrir arquivos e iniciar arquivos a partir de modelos. Você também vai encontrar novos recursos na CorelDRAW Graphics Suite X7 e se inspirar nos designs gráficos apresentados na página Galeria. Além disso, poderá acessar vídeos e dicas, receber as mais recentes atualizações do produto e verificar sua associação ou assinatura.

A tela de boas-vindas aparece quando se inicia o CorelDRAW ou o Corel PHOTO-PAINT. Você também pode acessar a Tela de boas-vindas após iniciar o aplicativo.

Para acessar a Tela de boas-vindas

- Clique em **Ajuda** ▸ **Tela de boas-vindas**.
  Para visualizar e acessar os recursos disponíveis, clique nos botões do lado esquerdo da Tela de boas-vindas.

Dicas e truques

Para acessar o recurso Dicas e truques

1. Clique em **Ajuda** ▸ **Tela de boas-vindas**.
   A Tela de boas-vindas é exibida.
2. Clique no botão Precisa de Ajuda? e em **Digas e truques**.

Guia de Programação de Macros

O *Guia de programação de macros CorelDRAW Graphics Suite X7* fornece uma abordagem instrutiva simplificada para a programação de macros para CorelDRAW Graphics Suite X7. É possível usar o VBA (Microsoft Visual Basic for Applications) ou o VSTA (Microsoft Visual Studio Tools for Applications) para criar macros que automatizam tarefas e fornecem soluções personalizadas para o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT.

Para acessar o Guia de programação de macros

- No menu **Iniciar** do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Todos os Programas** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X7** ▸ **Documentação** ▸ **PDF do Guia de Programação de Macros**.

Guia de Implantação em Rede

O *Guia de Implantação do CorelDRAW Graphics Suite X7* é um recurso passo a passo para implantar o CorelDRAW Graphics Suite X7 em uma rede. O guia é fornecido a clientes que adquirem uma licença por volume ("vários usuários") do CorelDRAW Graphics Suite X7 para sua organização. Para adquirir uma licença por volume do software e obter seu guia de implantação, entre em contato com os Serviços de suporte técnico da Corel.

Recursos baseados na Web

Os recursos baseados na Web a seguir podem ajudar você a aproveitar o CorelDRAW Graphics Suite ao máximo:

- Base de conhecimentos da Corel — artigos escritos pela equipe de Serviços de Suporte Técnico da Corel em resposta a perguntas feitas por usuários da CorelDRAW Graphics Suite.
- Comunidade CorelDRAW.com — um ambiente online para compartilhar suas experiências com o produto, fazer perguntas e receber ajuda e sugestões de outros usuários.
- Dicas e truques no site da Corel na Web — informações valiosas fornecidas pela equipe de documentação da Corel para ajudar você a aproveitar os recursos do produto ao máximo
- Tutoriais no site da Corel na web — tutoriais avançados nos quais os especialistas na CorelDRAW Graphics Suite compartilham seus conhecimentos e técnicas.
- Recursos de terceiros — recursos impressos e online com informações adicionais sobre as ferramentas e recursos da CorelDRAW Graphics Suite, além de sobre várias áreas de design gráfico.

É necessário ter uma conexão ativa com a Internet para acessar os recursos baseados na web.

Recursos personalizados de treinamento e integração

A Corel Corporation tem parcerias de treinamento com outras empresas.

Treinamento personalizado Corel

A equipe de especialistas da Corel — Corel Training Specialists — pode oferecer treinamentos personalizados, adaptados especialmente para o seu ambiente de trabalho, para ajudá-lo a aproveitar ao máximo o software Corel que você instalou. Nossos especialistas irão ajudá-lo a desenvolver um currículo prático e relevante para as necessidades da sua organização. Para obter mais informações, visite **www.corel.com/customizedtraining**.

Corel Training Partners

Um parceiro de treinamento Corel Training Partner (CTP) é uma organização local independente e oficialmente credenciada que fornece treinamento e recursos de treinamento em produtos Corel. Os CTPs estão espalhados pelo mundo todo para sua conveniência. Visite**www.corel.com/trainingpartners** para encontrar um parceiro próximo de você.

Corel Technology Partners

Os parceiros Corel Technology Partners são empresas que incorporam a tecnologia Corel em seus produtos, desenvolvem plug-ins para o software Corel ou integram aplicativos isolados às soluções tecnológicas Corel. Este programa abrangente foi criado especialmente para desenvolvedores e consultores. Ele inclui todos os componentes necessários nas etapas de design, desenvolvimento, teste e comercialização de soluções relacionadas a produtos Corel.

Para obter mais informações sobre o Corel Technology Partners, entre em contato com a Corel Corporation pelo e-mail **techpartner@corel.com**.

Iniciar e configurar

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Iniciar e encerrar CorelDRAW

Você pode iniciar o CorelDRAW a partir da barra de tarefas do Windows e encerrar uma sessão do CorelDRAW a partir da janela do aplicativo.

Para iniciar e encerrar CorelDRAW

Para	Faça o seguinte
Iniciar CorelDRAW	Faça uma das opções abaixo: • (Windows 7) Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Programas** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X7** ▸ **CorelDRAW**. • (Windows 8) Clique no ladrilho doCorelDRAW em sua área de trabalho.
Sair CorelDRAW	Clique em **Arquivo** ▸ **Sair**.

Alterar idiomas

Se um aplicativo foi instalado em mais de um idioma, é possível, a qualquer momento, alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda.

Se você não instalou um idioma específico para as ferramentas de edição de texto na instalação inicial do produto, pode fazer isso agora.

Para alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias, clique em **Global**.

3 Escolha um idioma na caixa de listagem **Selecione o idioma da interface do usuário**.

   Para alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda ao iniciar o aplicativo, ative a caixa de seleção **Perguntar na próxima vez que o software for iniciado**.

4 Reinicie o aplicativo.

Se houver apenas um idioma disponível na caixa de listagem **Selecione o idioma da interface do usuário**, primeiro é necessário instalar os idiomas adicionais desejados. Para obter mais informações, consulte "Para modificar ou reparar uma instalação do CorelDRAW Graphics Suite X7" na página 6.

Para adicionar um idioma para as ferramentas de edição de texto

1 Feche os aplicativos abertos.
2 Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▶ **Painel de controle**.
3 Clique em **Desinstalar um programa**.
4 Clique duas vezes em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar um programa**.
5 Ative a opção **Modificar** no assistente de instalação e clique em **Avançar**.
6 Na área **Ferramentas de edição de texto** na página **Recursos do programa**, abra a caixa de listagem e ative a caixa de seleção próxima ao idioma que deseja instalar.
7 Siga as instruções do assistente de instalação.

Alterar as configurações de inicialização

É possível especificar as configurações de inicialização do CorelDRAW, que controlam como a aparência do aplicativo quando ele é iniciado. Por exemplo, você pode iniciar o aplicativo com a tela de Boas-vindas aberta ou um novo documento em branco.

Para alterar as configurações de inicialização

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Geral**.
3 Na área **Introdução**, escolha uma opção na caixa de listagem **Na inicialização do CorelDRAW**.

   Se desejar ocultar a caixa de diálogo **Criar um novo documento** ao iniciar documentos, desative a caixa de seleção **Mostrar caixa de diálogo Novo documento**.

CorelDRAW® X7

Conceitos básicos do CorelDRAW

O CorelDRAW permite criar e editar desenhos. Esta seção inclui informações sobre tarefas comumente executadas.

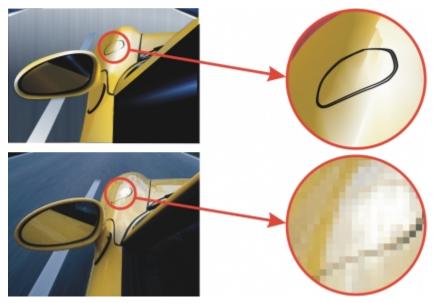
Esta seção contém os seguintes tópicos:

Compreender gráficos vetoriais e bitmaps

Os dois principais tipos de gráfico são os vetoriais e os bitmaps. Os gráficos vetoriais são compostos de linhas e curvas e gerados a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção na qual as linhas são desenhadas. Os bitmaps, também conhecidos como imagens por rastreio, são compostos de quadrados pequenos denominados pixels. Cada pixel é mapeado para um local na imagem e tem valores numéricos de cor.

Os gráficos vetoriais são ideais para logotipos e ilustrações por serem independentes de resolução, além de poderem ser dimensionados para qualquer tamanho ou impressos e exibidos em qualquer resolução, sem perder os detalhes e a qualidade. Além disso, é possível produzir contornos aguçados e definidos com gráficos vetoriais.

Os bitmaps são excelentes para fotografias e pinturas digitais já que reproduzem bem as gradações de cor. Os bitmaps são dependentes da resolução, ou seja, representam um número fixo de pixels. Eles têm uma boa aparência em seu tamanho real, mas podem parecer irregulares ou perder qualidade de imagem quando são dimensionados, exibidos ou impressos em uma resolução superior à original.

Você pode criar gráficos vetoriais no CorelDRAW. Também é possível importar bitmaps (como arquivos JPEG e TIFF) no CorelDRAW e adicioná-los aos desenhos. Para obter informações sobre como trabalhar com bitmaps, consulte "Trabalhar com bitmaps" na página 491.

Topo: Um gráfico vetorial consiste em linhas e preenchimentos. Parte inferior: Um bitmap é composto por pixels.

Iniciar e abrir desenhos

O CorelDRAW permite iniciar um novo desenho a partir de uma página em branco, um modelo ou um desenho existente. Uma página em branco oferece a liberdade de especificar cada aspecto de um desenho. Um modelo oferece um ponto de partida e permite que você decida sobre a quantidade de personalização.

Para informações sobre iniciar um desenho a partir de um modelo, veja "Para iniciar um documento a partir de um modelo" na página 431. Para obter mais informações sobre criação e o uso de modelos, consulte "Trabalhar com modelos" na página 429.

Notas para iniciar novos desenhos

Ao começar um novo desenho, o CorelDRAW permite especificar configurações de página, documento e gerenciamento de cores. É possível escolher em uma lista de configurações predefinidas, que se baseiam em como você pretende usar o desenho. Por exemplo, escolha a opção **Web** se estiver criando um desenho para a Internet ou a opção CMYK padrão se estiver criando um documento para impressão comercial. Entretanto, se as configurações predefinidas não forem adequadas para o desenho a ser criado, também há a opção de personalizar as configurações e salvá-las para uso futuro.

Notas para abrir desenhos existentes

Basear um novo desenho em um existente permite reutilizar objetos e configurações de página. O CorelDRAW permite abrir desenhos existentes salvos no formato CDR (CorelDRAW), bem como desenhos e projetos salvos em diversos formatos de arquivo, como DSF ou DES (Corel DESIGNER), AI (Adobe® Illustrator®), PDF (Adobe Portable Document Format), EPS (Encapsulated PostScript®) e CGM (Computer Graphics Metafile). No entanto, dependendo do tipo e conteúdo do arquivo, talvez você não consiga abrir alguns arquivos. Nesses casos, você pode tentar importar os arquivos como objetos em um desenho aberto. Para obter informações sobre os formatos de arquivo que podem ser importados no CorelDRAW, consulte "Formatos de arquivo suportados" na página 613.

Se o desenho que está sendo aberto for de uma versão anterior do CorelDRAW e contiver texto em um idioma diferente do idioma do sistema operacional, escolha as configurações da página de código para converter adequadamente o texto de acordo com o Padrão Unicode®. As configurações de página de código ajudam a exibir corretamente o texto, como palavras-chave, nomes de arquivo e entradas de texto, fora da janela de desenho. Por exemplo, nas janelas de encaixe **Gerenciador de objetos** e **Gerenciador de dados do objeto**. Para exibir corretamente o texto na janela de desenho, é necessário usar configurações de codificação. Para obter mais informações, consulte "Exibir corretamente o texto em qualquer idioma" na página 396.

Se o desenho que estiver sendo aberto contiver um perfil ICC (International Color Consortium®) incorporado, o perfil de cores incorporado permanece como o perfil de cores do documento. Para obter mais informações, consulte "Entender o gerenciamento de cores" na página 301.

É possível pesquisar desenhos com base em diferentes critérios, como nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra chave, comentário, texto no arquivo e outras propriedades anexadas ao arquivo. Para obter mais informações sobre pesquisa de arquivos, consulte a Ajuda do Windows. Para obter mais informações sobre navegação e busca por conteúdo, veja "Procurar e pesquisar conteúdo " na página 82.

Também é possível exibir versões anteriores de um desenho.

Para iniciar um desenho

1 Faça uma das opções abaixo:
   - Na tela de Boas-vindas, clique em **Introdução** ▸ **Novo documento**.
   - Na janela do aplicativo, clique em **Arquivo** ▸ **Novo**.

2 Digite um nome de arquivo na caixa de texto **Nome**.

3 Na caixa de listagem **Destino predefinido**, escolha um destino de saída para o desenho:
   - **CorelDRAW padrão** — aplica as configurações padrão do CorelDRAW para a criação de gráficos que se destinam à impressão.
   - **CMYK padrão** — aplica configurações para a criação de gráficos que se destinam à impressão comercial.
   - **RGB padrão** — aplica configurações para criar gráficos que se destinam à impressão em uma impressora de alta fidelidade.
   - **Web** — aplica configurações para a criação de gráficos que se destinam à Internet.
   - **Personalizado** — deixa você personalizar as configurações de destino para um documento

Você também pode

Alterar a unidade de medida da página	Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades de desenho**.
Alterar o tamanho da página	Escolha um tamanho de página para o desenho da caixa de listas de **Tamanho** ou digite os valores nas caixas de **Largura** e **Altura**.
Alterar a orientação da página	Clique em um dos botões de orientação de página a seguir: • **Retrato** • **Paisagem**
Configure o número de páginas	Digite um valor na caixa **Número de páginas**.
Definir o modo de cores padrão do documento como RGB ou CMYK	Escolha um modo de cores na caixa de listagem **Modo de cores primárias**.
Definir a resolução para efeitos que provavelmente serão convertidos em bitmap, como efeitos de transparência, sombreamento e chanfradura	Escolha uma resolução de renderização na caixa de listagem **Resolução da renderização**.
Escolher o modo de exibição do desenho	Escolha um modo de visualização na caixa de listagem **Modo de visualização**.
Escolher um perfil RGB para o desenho	Na área **Configurações de cores**, escolha um perfil RGB padrão na caixa de listagem **Perfil RGB**.
Escolher um perfil CMYK para o desenho	Escolha um perfil CMYK padrão na caixa de listagem **Perfil CMYK**.
Escolher um perfil de tons de cinza para o desenho	Escolha um perfil de tons de cinza padrão na caixa de listagem **Perfil de escala de cinza**.
Escolha um método padrão para que cores fora da gama sejam mapeadas na gama	Escolha uma opção na caixa de listagem **Finalidade de renderização**.

Quando se escolhe um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cores primárias**, ele se torna o modo de cor padrão do documento. O modo de cor padrão afeta como as cores funcionam em conjunto em efeitos, como misturas e transparências. Ele não restringe o tipo de cores que você pode aplicar a um desenho. Por exemplo, se você definir o modo de cor como RGB, ainda é possível aplicar cores de uma paleta de cores CMYK ao documento.

O Modo de cores primárias também especifica o modo de cor padrão para exportar documentos. Por exemplo, se você escolher o modo de cor RGB e exportar um documento como JPEG, o modo de cor é automaticamente definido como RGB.

As configurações exibidas na área **Configurações de cores** da caixa de diálogo **Criar um novo documento** se baseiam nas configurações especificadas na caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão**.

Se não desejar mostrar a caixa de diálogo **Criar novo documento** e preferir usar as configurações usadas recentemente para criar novos documentos, ative a caixa de seleção **Não mostrar esta caixa de diálogo novamente**.

É possível restaurar a caixa de diálogo **Criar novo documento** ao iniciar os desenhos clicando em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clicando em **Geral** na lista de categorias **Área de Trabalho** e habilitando a caixa de seleção **Mostrar caixa de diálogo de novo documento**.

Para criar uma predefinição personalizada

1 Na janela do aplicativo, clique em **Arquivo** ▸ **Novo**.

2 Na caixa de diálogo **Criar novo documento**, escolha as configurações que deseja salvar como um destino predefinido.

3 Clique no botão **Adicionar predefinição**.

4 Na caixa de diálogo **Adicionar predefinição**, digite um nome para a nova predefinição de destino.

Você pode excluir uma predefinição de destino escolhendo o nome da predefinição na caixa de listagem **Destino predefinido** e clicando no botão **Remover predefinição**.

Para abrir um desenho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.

2 Localize a pasta na qual o desenho está armazenado.

3 Clique em um nome de arquivo.

4 Clique em **Abrir**.

Você também pode

Extrair um perfil ICC (International Color Consortium) incorporado na pasta de cores em que o aplicativo está instalado	Ative a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Manter camadas e páginas ao abrir arquivos	Ative a caixa de seleção **Manter camadas e páginas**. Se a caixa de seleção for desativada, todas as camadas serão combinadas em uma única camada. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Exibir miniatura de um desenho	Clique no botão de seta ao lado do botão **Exibições** e clique em **Ícones Extra Grandes**, **Ícones Grandes**, **Ícones Médios** ou **Ícones Pequenos**.
Escolher uma página de código	Escolha uma página de código na caixa de listagem **Selecionar página de códigos**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.

Você também pode

Pesquisar um desenho	Digite uma palavra ou expressão na caixa de pesquisa. A caixa de pesquisa procura arquivos somente na pasta e subpastas atuais. Para pesquisar um desenho em outro local, é necessário antes navegar para a pasta em que o desenho está armazenado.
Acessar uma versão anterior de um arquivo	Clique com o botão direito do mouse em um arquivo e clique em **Restaurar versões anteriores**. Você pode acessar uma versão anterior de um arquivo apenas se a Proteção do Sistema estiver ativada. Para obter informações detalhadas sobre como acessar versões anteriores de arquivos, consulte a Ajuda do Windows.

É possível exibir informações sobre o arquivo, como o número da versão e a taxa de compactação. Por exemplo, uma taxa de compactação de 80% significa que o tamanho do arquivo foi reduzido em 80% depois de salvo. Você também pode ver em qual aplicativo e em que idioma o desenho foi salvo pela última vez, como também exibir as palavras-chave e as notas associadas a um desenho.

Para abrir um arquivo no qual você trabalhou recentemente, clique em **Arquivo** ▸ **Abrir recentes** e clique no nome do arquivo.

Se houver vários arquivos abertos, é possível navegar entre eles clicando em **Janela** ▸ **Documento** e, em seguida, no nome do arquivo que deseja exibir na janela de desenho.

Escanear imagens

Você pode escanear imagens em CorelDRAW. O CorelDRAW suporta digitalizadores que utilizam o Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), que oferece uma interface padrão para escanear imagens.

Se seu scanner não suporta WIA, mas possui um driver TWAIN, pode ser possível usar este driver para escanear imagens em CorelDRAW. O TWAIN é suportado pelas versões de 32 bits e 64 bits do CorelDRAW. Entretanto, observe que há poucos drivers TWAIN de 64 bits disponíveis.

As interfaces do software e as opções variam. Para obter informações sobre a utilização do software associado ao digitalizador, consulte a documentação do fabricante.

Para digitalizar imagens

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Adquirir imagem**, e clique em um dos seguintes comandos:
   - **Selecione a origem TWAIN** — para scanner que usa driver TWAIN
   - **Selecione a origem TWAIN**— para scanner que usa driver TWAIN

   Um comando aparece como desabilitado se o driver WIA ou TWAIN do scanner não estiver instalado.
2. Escolha um scanner na janela que aparecerá.
3. Clique em **Selecionar**.
4. Clique em **Arquivo** ▸ **Adquirir imagem** ▸ **Adquirir**.
5. Pré-visualize a imagem, e selecione a área que você quer escanear.
   WIA, juntamente com alguns scanners, suporta escanear várias áreas em arquivos separados.
6. Clique em **Escanear**.

   Este botão pode ter um nome diferente na interface do seu digitalizador, como **OK** ou **Enviar**.

Para digitalizar imagens adicionais na mesma sessão, clique em **Arquivo ▸ Adquirir imagem ▸ Adquirir**.

Trabalhar com várias imagens

Vários desenhos podem ser abertos em uma única janela de imagem, facilitando a manipulação de muitos desenhos simultaneamente. É possível acessar cada desenho aberto em sua guia no topo da janela de desenho e iniciar novos desenhos.

Desenhos abertos aparecem encaixados, mas você pode desencaixar qualquer desenho que desejar e arrastá-lo para dentro ou fora da janela do aplicativo.

Para trabalhar com vários desenhos

Para	Faça o seguinte
Alternar para outro desenho aberto	No topo da janela de desenho, clique na guia que possui o nome do arquivo que deseja.
Iniciar outro desenho	Clique no botão **Novo** do lado esquerdo da última guia na janela de desenho.
Desencaixar um desenho	Arraste a guia para uma nova posição dentro ou fora da janela do aplicativo.

Desfazer, refazer e repetir ações

Você pode desfazer ações executadas em um desenho, a partir da ação mais recente. Se você não gostar do resultado de desfazer uma ação, pode refazê-la. Revertendo para a última versão salva de um desenho, é possível também remover uma ou mais ações. É possível repetir determinadas ações aplicadas a objetos, como esticar, preencher, mover e girar, para criar um efeito visual mais forte.

Personalizar as configurações de **Desfazer** permite aumentar ou reduzir o número de ações que podem ser desfeitas ou refeitas.

Para desfazer, refazer e repetir ações

Para	Faça o seguinte
Desfazer uma ação	Clique em **Editar ▸ Gerenciador de ações desfeitas**
Refazer uma ação	Clique em **Editar ▸ Refazer**.
Desfazer ou refazer uma série de ações	Clique em **Editar ▸ Gerenciador de ações desfeitas**. Na janela de encaixe **Gerenciador de ações desfeitas**, escolha a ação que precede todas as ações que deseja desfazer ou escolha a última ação a ser refeita.
Reverter para a última versão salva de um desenho	Clique em **Arquivo ▸ Reverter**.
Repetir uma ação	Clique em **Editar ▸ Repetir**.

Quando você desfaz uma série de ações na janela de encaixe **Gerenciador de ações desfeitas**, todas as ações listadas abaixo da ação que você clica são desfeitas.

Quando se refaz uma série de ações na janela de encaixe **Gerenciador de ações desfeitas**, a ação em que você clica e todas as ações anteriores desfeitas são refeitas.

Para repetir uma ação em outro objeto ou grupo de objetos, selecione o objeto ou os objetos e clique em **Editar** ▸ **Repetir**.

Também é possível desfazer ou refazer uma série de ações clicando no botão de seta ao lado do botão **Desfazer** ou no botão **Refazer** na barra de ferramentas **Padrão** e escolher uma ação da lista.

Para especificar as configurações de Desfazer

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

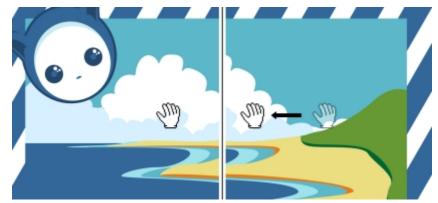
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Geral**.

3 Na área **Níveis de ações desfeitas**, digite um valor em uma ou nas duas caixas a seguir:
- **Regular** — especifica o número de ações que podem ser revertidas quando você usa o comando **Desfazer** com objetos vetoriais
- **Efeitos de bitmap** — especifica o número de ações que podem ser revertidas quando você usa efeitos de bitmap

O único limite ao valor especificado são os recursos de memória do computador. Quanto mais alto o valor especificado, maior será a demanda de recursos da memória.

Zoom, enquadramento e rolagem

Você pode alterar a exibição de um desenho aplicando mais zoom, para olhar mais de perto, ou aplicando menos zoom, para ver mais do desenho. Experimente diversas opções de zoom para determinar o detalhamento desejado.

Enquadrar e rolar são duas maneiras adicionais de exibir áreas específicas de um desenho. Quando se trabalha com altos níveis de ampliação ou com desenhos grandes, pode ser que não se consiga ver todo o desenho. O enquadramento e a rolagem permitem movimentar a página na janela de desenho para exibir áreas ocultadas anteriormente.

Use a ferramenta Enquadramento para enquadrar em torno de uma imagem grande e exibir áreas específicas.

Você pode ampliar e reduzir ao enquadrar e enquadrar ao aplicar zoom. Dessa forma, é possível evitar a alternância entre as duas ferramentas.

Também é possível usar o modo de Enquadramento Rápido para alterar de qualquer ferramenta ativa para a ferramenta de **Enquadramento**. Esse recurso deixa que você enquadre sem ter que mudar de ferramentas.

Se você utilizar o botão de rolagem do mouse, ele amplia e reduz por padrão. Também é possível utilizar o botão de rolagem do mouse para rolar.

Você pode especificar configurações padrão de zoom e enquadramento.

Para aplicar zoom

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Zoom** .

2 Na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:

- **Aplicar mais zoom**
- **Aplicar menos zoom**
- **Zoom para a seleção**
- **Zoom em todos os objetos**
- **Zoom para página**
- **Zoom para largura da página**
- **Zoom para altura da página**

O botão **Zoom para a seleção** fica disponível somente se um ou mais objetos forem selecionados antes de se clicar na ferramenta **Zoom**.

Quando não estiver editando texto, você também pode acessar a ferramenta **Zoom** pressionando a tecla **Z**.

Usando a ferramenta de **Zoom**, você pode também aumentar o zoom em qualquer lugar na janela de desenho ou arrastando para selecionar uma área específica para aumentar. Para reduzir o zoom, clique com o botão direito na janela de desenho ou arraste com o botão direito do mouse para selecionar uma área específica.

Também é possível aumentar o zoom usando a ferramenta **Enquadramento** e clicando duas vezes na janela de desenho. Para aplicar menos zoom, clique com o botão direito do mouse na janela de desenho.

Para enquadrar na janela de desenho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Enquadramento** .

2 Arraste na janela de desenho até exibir a área desejada.

Quando não estiver editando texto, você também pode acessar a ferramenta **Enquadramento** pressionando a tecla **H**.

Para enquadrar na janela de desenho enquanto estiver com o desenho ampliado, clique no botão **Navegador** no canto inferior direito da janela de desenho.

É possível centralizar rapidamente a página na janela do desenho clicando duas vezes na ferramenta **Enquadramento** na caixa de ferramentas.

Usando o Navegador, você pode exibir qualquer parte de um desenho sem aplicar menos zoom.

Para alterar para o modo Enquadramento Rápido

1 Clique em qualquer seleção, desenho ou ferramenta de modelagem, e comece a usar.

2 Mantenha pressionada a roda ou botão do meio do mouse e arraste na janela de desenho.

Para rolar utilizando o botão de rolagem do mouse

- Faça uma das opções abaixo:
  - Para rolar verticalmente, pressione **Alt** enquanto move o botão de rolagem.
  - Para rolar horizontalmente, pressione **Ctrl** ao mover o botão de rolagem.

O botão de rolagem do mouse pode ser usado para rolar apenas se a opção **Rolar** para o mouse estiver ativada. Para obter mais informações, consulte "Para estabelecer uma configuração padrão para o botão de rolagem do mouse" na página 44.

Para especificar configurações de zoom padrão

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique duas vezes em **Caixa de ferramentas** e clique em **Ferramenta Zoom, Peneira**.

3 Para especificar a ação da ferramenta **Zoom** ou **Enquadramento** ao clicar com o botão direito do mouse na janela do desenho, ative uma das opções a seguir:

- **Menos zoom** — aplica menos zoom por um fator de dois
- **Menu contextual** — exibe um menu de comandos que permite aplicar zoom em um nível específico

4 Para especificar como a página aparece quando o zoom está configurado em 100%, habilite ou desabilite a caixa de marcação **Zoom relativo a 1:1**.

- Quando a opção está habilitada, um zoom de 100% exibe as dimensões no mundo real.
- Quando a opção está desabilitada, um zoom de 100% exibe a página inteira, independente das dimensões no mundo real.

5 Para especificar como a página aparece quando você aumenta e diminui o zoom usando a roda do mouse, habilite ou desabilite a caixa de marcação **Centralizar mouse ao usar o zoom na roda do mouse**.

- Quando a opção está habilitada, a área onde o apontador do mouse está localizado se move para o centro da tela conforme você aumenta ou diminui o zoom ou usando a roda do mouse.
- Quando a opção está desabilitada, a área onde o apontador do mouse está localizado fica na mesma posição conforme você aumenta ou diminui o zoom ou usando a roda do mouse.

É possível clicar em **Réguas de calibragem** para ter certeza de que uma polegada na sua tela é igual a uma polegada de distância no mundo real. Para obter mais informações, consulte "Calibrar as réguas" na página 466.

Para estabelecer uma configuração padrão para o botão de rolagem do mouse

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibir**.
3. Para especificar a ação padrão do botão de rolagem do mouse, escolha **Zoom** ou **Rolar** na caixa de listagem **Ação padrão para o botão de rolagem do mouse**.

Visualizar desenhos

Você pode visualizar um desenho para ver como será sua aparência depois de impresso ou exportado. Quando se visualiza um desenho, somente os objetos na página de desenho e na área imediata da janela de desenho são exibidos, e você pode ver todas as camadas definidas para impressão na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. Para ver objetos específicos de um desenho mais de perto, selecione e visualize-os. Quando os objetos selecionados são visualizados, o restante do desenho fica oculto.

Antes de visualizar um desenho é possível especificar o modo de visualização. O modo de visualização afeta a velocidade de exibição da visualização e o detalhamento exibido na janela de desenho.

Por padrão, as bordas de uma página são exibidas na janela de desenho, mas é possível ocultá-las a qualquer momento. Se a intenção for imprimir o desenho, é possível exibir a área real da impressão e o sangramento, que é a parte do desenho que ultrapassa as bordas da página. Sangramentos são úteis quando um desenho contém um fundo de página colorido ou objetos posicionados na borda da página. Os sangramentos garantem que nenhum espaço em branco seja exibido entre as bordas de um desenho e a borda do papel depois que a impressora cortar, encadernar e aparar o documento.

Para visualizar um desenho

- Clique em **Exibir** ▸ **Visualização de tela cheia**.

  Clique em qualquer lugar da tela ou pressione qualquer tecla para retornar à janela do aplicativo.

É possível pressionar **Page up** e **Page down** para visualizar páginas em um desenho de várias páginas.

Para visualizar objetos selecionados

1. Selecione os objetos.
2. Clique em **Exibir** ▸ **Visualizar somente selecionados**.

   Clique em qualquer lugar da tela ou pressione qualquer tecla para retornar à janela do aplicativo.

Se o modo **Visualizar somente selecionados** estiver ativado e nenhum objeto estiver selecionado, **Visualização de tela cheia** exibirá uma tela em branco.

Para escolher um modo de visualização de tela cheia

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibir**.
3. Na área **Visualização de tela cheia**, ative uma das opções a seguir:
   - **Usar exibição em rascunho** — os desenhos aparecem sem preenchimentos PostScript ou bitmaps de alta resolução e não é utilizada a suavização de serrilhado.
   - **Usar exibição aperfeiçoada** — os desenhos aparecem com ou sem preenchimentos PostScript e a suavização de serrilhado é utilizada para aguçar a exibição dos desenhos.

Para exibir os preenchimentos PostScript ao visualizar um desenho no modo Aperfeiçoado, ative a caixa de seleção **Mostrar preenchimentos PostScript na exibição avançada**.

Para definir a exibição da página

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Documento**, clique em **Tamanho da Página**.
3. Ative uma das opções a seguir:
   - **Mostrar borda da página** — exibe as bordas da página
   - **Mostrar área de sangramento** — exibe a área do desenho que ultrapassa a borda da página. Para alterar a área de limites de página, digite um valor na caixa de **Limites**.

Talvez também seja necessário configurar um limite de sangramento se você for preparar um desenho para impressão comercial. Para obter mais informações, consulte "Para definir um limite de sangramento" na página 561.

Você também pode clicar em **Exibir** ▸ **Página** ▸ **Borda da página** ou **Exibir** ▸ **Página** ▸ **Sangramento**.

Você pode exibir a área imprimível de um desenho clicando em **Exibir** ▸ **Página** ▸ **Área imprimível**. A área imprimível normalmente é indicada por duas linhas pontilhadas dentro ou ao redor da página, dependendo das configurações de impressão atuais. Um contorno indica a área que pode ser impressa na impressora atual; o outro indica o tamanho do papel que a impressora está configurada para usar.

Escolher modos de exibição

Enquanto você trabalha, o CorelDRAWpermite exibir um desenho em qualquer dos seguintes modos:

- **Aramado simples** — exibe um contorno do desenho, ocultando preenchimentos, extrusões, contornos, sombreamentos e formas intermediárias na mistura; além de exibir os bitmaps em modo monocromático. Esse modo permite visualizar rapidamente os elementos básicos do desenho.
- **Aramado** — exibe um desenho no modo aramado simples, além de formas intermediárias na mistura.
- **Rascunho** — exibe os preenchimentos e bitmaps usando uma resolução baixa. Esse modo elimina alguns detalhes para permitir a concentração no equilíbrio de cores do desenho.
- **Normal** — exibe um desenho sem preenchimentos PostScript ou bitmaps de alta resolução. Esse modo atualiza e abre um pouco mais rápido do que o modo Aperfeiçoado.
- **Aperfeiçoado** — exibe um desenho com preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização do serrilhado.
- **Pixels** — exibe uma versão baseada em pixels do desenho que permite ampliar uma área de um objeto e, em seguida, posicionar e dimensionar o objeto com mais precisão. Essa exibições também permite ver a aparência que o desenho terá quando for exportado em um formato de arquivo de bitmap.
- **Simular impressões sobrepostas** — simula a cor das áreas em que objetos sobrepostos foram definidos para impressão sobreposta e exibe preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização do serrilhado. Para obter informações sobre como sobrepor impressão de objetos, consulte "Para imprimir objetos selecionados sobrepostos" na página 565.
- **Converte efeitos complexos** — converte a exibição de efeitos complexos, como transparências, ângulos, e remove sombras na exibição Melhorada. Isso é útil para visualizar como os efeitos complexos serão impressos. Para garantir a impressão bem-sucedida de efeitos completos, a maioria das impressoras exige que efeitos complexos sejam convertidos em bitmaps.

O modo de exibição escolhido tem efeito pelo tempo necessário para abrir ou exibir um desenho no monitor. Por exemplo, um desenho exibido em Aramado simples demora menos tempo para ser atualizado ou aberto do que um desenho exibido no modo Simular impressões sobrepostas.

Modo de exibição Aramado simples (esquerda), modo de exibição Aperfeiçoado (centro) e modo de exibição Simular impressões sobrepostas (direita). Os preenchimentos da forma de losango cinza e da sombra da xícara são definidos para impressão sobreposta.

Para escolher um modo de exibição

- Clique em **Exibir** e clique em um dos seguintes modos:
  - **Aramado simples**
  - **Aramado**
  - **Rascunho**
  - **Normal**
  - **Aperfeiçoado**
  - **Pixels**
  - **Simular impressões sobrepostas**
  - **Convertes efeitos complexos em bitmaps**

Para impressões sobrepostas é importante visualizar os objetos no modo **Simular impressões sobrepostas** antes de imprimir. Os tipos de objetos que você incluir na impressão sobreposta e os tipos de cores misturadas determinam como as cores da impressão sobreposta são combinadas. Para obter mais informações sobre impressão sobreposta, consulte "Trabalhar com cobertura de cores e impressão sobreposta" na página 564.

É possível ver o modo de exibição padrão clicando em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clicando em **Geral** na lista de categorias de **Documento** e escolhendo uma opção da caixa de lista **Modo de exibição**.

Para alternar rapidamente entre o modo de exibição selecionado e o modo de exibição anterior, pressione **Shift** + **F9**.

Trabalhar com exibições

É possível salvar uma exibição de qualquer parte de um desenho. Por exemplo, você pode salvar a exibição de um objeto em uma ampliação de 230% e, em seguida, retornar à essa exibição específica a qualquer momento.

Se um documento contiver várias páginas, é possível visualizar todas elas na exibição do classificador de páginas. Também é possível exibir páginas consecutivas à esquerda e à direita na tela ao mesmo tempo (páginas lado a lado) e criar objetos que ocupam duas páginas.

Para salvar uma exibição

1. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de exibições**.
2. Clique no botão **Adicionar exibição atual** .

Você também pode

Renomear uma exibição	Clique duas vezes no nome da exibição e digite um novo nome.
Excluir uma exibição salva	Clique em uma exibição e clique no botão **Excluir exibição atual** .

Se você desativar o ícone de Página ao lado de uma exibição salva na janela de encaixe, o CorelDRAWalterna somente para o nível de ampliação, e não para o de página, ao alternar para essa exibição. Da mesma forma, se você desativar o ícone de Lupa , o CorelDRAW alternará somente para a página, e não para o nível de ampliação.

Também é possível salvar a exibição atual clicando na ferramenta **Zoom** ou **Enquadramento** na caixa de ferramentas, clicando na caixa de listagem **Nível de zoom** na barra de ferramentas padrão, digitando um nome e pressionando **Enter**.

Para alternar para uma exibição salva

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de exibições.**
2 Clique em uma exibição na janela de encaixe **Gerenciador de exibições**.

Também é possível alternar para uma exibição salva selecionando-a na caixa de listagem **Nível de zoom** na barra de ferramentas.

Para exibir todas as páginas em um documento com várias páginas

• Clique em **Exibir** ▸ **Exibição do classificador de páginas**.

Para retornar para a visualização de página padrão, clique no botão **Visualização do classificador de página** na barra de propriedades.

Para exibir páginas lado a lado

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurar página**.
2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Layout**.
3 Ative a caixa de seleção **Páginas lado a lado**.
4 Escolha uma das seguintes configurações na caixa de listagem **Iniciar em**:
   • **Lado esquerdo** — inicia o documento em uma página à esquerda.
   • **Lado direito** — inicia o documento em uma página à direita.

Não é possível exibir páginas lado a lado se o documento utilizar um estilo de layout Cartão expositor ou Duas dobras verticais ou ele tiver várias orientações de página. A opção **Lado esquerdo** fica disponível somente nos estilos de layout Página inteira e Livro.

Ao ativar a caixa de seleção **Páginas lado a lado**, o conteúdo das páginas lado a lado é mesclado em uma página. A estrutura de camadas para a página mesclada se baseia na página à esquerda. As camadas da página à direita são inseridas acima das camadas na página à esquerda. Essa regra também se aplica ao reordenar as páginas. Se a caixa de seleção **Páginas lado a lado** for desativada, as camadas e o conteúdo serão redistribuídos por páginas separadas. Os objetos que atravessam as duas páginas são atribuídos a uma página dependendo de onde o centro do objeto estiver.

Recomenda-se que você evite trocar entre páginas individuais e páginas lado a lado dentro do mesmo documento.

Salvar desenhos

Por padrão, os desenhos são salvos no formato de arquivo do CorelDRAW (CDR) e são compatíveis com a versão mais recente do aplicativo. Também é possível salvar um desenho compatível com uma versão anterior do CorelDRAW Graphics Suite e especificar opções de salvamento. Essas opções são úteis quando o arquivo contém novos recursos de texto, preenchimento e transparência que não são suportados em versões anteriores.

Você também pode salvar um desenho em outros formatos de arquivo vetorial. Para usar o desenho em outro aplicativo, salve-o em um formato de arquivo que seja suportado pelo aplicativo. Para obter informações sobre salvar arquivos em outros formatos, consulte “Exportar arquivos” na página 594.

Ao salvar um desenho, você pode incorporar as fontes usadas para facilitar o compartilhamento de arquivos. Por padrão, o CorelDRAW incorpora todas as fontes usadas, com exceção de fontes asiáticas que não têm permissões de incorporação. Para obter mais informações, consulte “Incorporar fontes” na página 400.

Ao salvar um desenho, o CorelDRAW permite adicionar informações de referência para facilitar a localização e organização dos desenhos posteriormente. No Windows 7 e Windows 8, é possível anexar identificadores (também conhecidos como propriedades), como título, assunto e classificação.

Você pode também salvar objetos selecionados em um desenho. No caso de desenhos grandes, salvar somente os objetos selecionados reduz o tamanho do arquivo, o que pode diminuir o tempo necessário para carregar o desenho.

Ao salvar um arquivo, use as opções avançadas para controlar como bitmaps, texturas e efeitos vetoriais, como misturas e extrusões, são salvos com o desenho.

Também é possível salvar um desenho como um modelo, o que permite criar outros desenhos com as mesmas propriedades. Para obter informações sobre como salvar um desenho como um modelo, consulte “Trabalhar com modelos” na página 429.

Para salvar um desenho

1. Clique em **Arquivo ▸ Salvar como**.
2. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
3. Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo.

   Se deseja salvar o desenho em um formato de arquivo de vetor diferente do usado pelo CorelDRAW (CDR), escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

Você também pode

Salvar somente os objetos selecionados	Ative a caixa de seleção **Somente selecionados**. Essa opção está disponível apenas se houver objetos selecionados no desenho.
Fontes incorporadas	Ative a caixa de seleção **Incorporar fontes**. Essa caixa de seleção fica indisponível quando você salva um desenho em uma versão mais antiga do CorelDRAW
Adicionar informações de referência	Execute um dos procedimentos a seguir: • Digite um título e um assunto na caixa correspondente. • Atribua uma classificação ao arquivo.

Se estiver usando uma versão de avaliação expirada do CorelDRAW, não conseguirá salvar os desenhos.

Salvar um desenho em uma versão anterior do CorelDRAW pode resultar na perda de alguns efeitos que não estavam disponíveis na versão anterior do aplicativo.

Também é possível também salvar um desenho clicando em **Arquivo** ▸ **Salvar**.

Também é possível também salvar um desenho clicando no botão **Salvar** na barra de ferramentas **Padrão**

Para usar opções avançadas ao salvar

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.
2. Clique em **Avançadas**.
3. Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
   - **Salvar intercâmbio de apresentações (CMX)** — salva um desenho como um arquivo Corel® Presentation™ Exchange (CMX) para que seja possível abri-lo e editá-lo em outros aplicativos da Corel, como o WordPerfect
   - **Usar compressão de bitmap** — reduz o tamanho do arquivo compactando efeitos de bitmap, como extrusões de bitmap, transparências e sombreamentos
   - **Usar compressão de objeto gráfico** — reduz o tamanho do arquivo compactando objetos vetoriais, como polígonos, retângulos, elipses e formas perfeitas

   Usar compactação aumenta o tempo necessário para abrir e salvar um desenho.
4. Se o desenho contiver preenchimentos de textura, ative uma das seguintes opções:
   - **Salvar texturas com o arquivo** — salva preenchimentos de textura personalizados com o arquivo
   - **Recompor texturas ao abrir o arquivo** — recria os preenchimentos de textura quando você abre o desenho salvo
5. Se o desenho contiver misturas e extrusões, ative uma das seguintes opções:
   - **Salvar misturas e extrusões com o arquivo** — salva todas as misturas e extrusões incluídas em um desenho
   - **Recompor misturas e extrusões ao abrir o arquivo** — recria as misturas e extrusões quando você abre o desenho salvo

Se você optar por salvar texturas, misturas e extrusões com o arquivo, isso aumentará o seu tamanho, mas permitirá abrir e salvar o desenho com mais rapidez. Por outro lado, se optar por recriar texturas, misturas e extrusões quando abrir um desenho salvo, isso reduzirá o tamanho do arquivo, porém aumentará o tempo necessário para salvar ou abrir um desenho.

Para salvar um desenho compatível com uma versão anterior do CorelDRAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.
2. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
3. Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo.
4. Escolha uma versão na caixa de listagem **Versão**.
5. Clique em **Salvar**.

   Se o desenho incluir novos recursos, habilite uma das opções a seguir na caixa de diálogo **Salvar como versão anterior**:
   - **Manter aparência** — preserva a aparência do texto, preenchimentos, contornos e transparências quando o arquivo é aberto em uma versão anterior do CorelDRAW. Entretanto, essa opção pode limitar a edição.
   - **Manter editável** — preserva o arquivo editável. Entretanto, essa opção pode alterar a aparência do texto, contornos, preenchimentos e transparências quando o arquivo é aberto em uma versão anterior do CorelDRAW.

Você também pode

Especificar configurações de salvamento	Clique em **Ferramenta** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Salvar** e ative a opção Etiquetas. • **Manter a aparência (adequado para edições limitadas)** • **Manter editável (pode alterar a aparência)**

Você também pode

Desativar o prompt que aparece ao salvar em uma versão anterior	Clique em **Ferramenta** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Salvar** e desmarque a caixa de seleção **Perguntar ao salvar**.

Fazer cópia de segurança e recuperar arquivos

O CorelDRAW pode salvar automaticamente cópias de backup de desenhos e solicitar sua recuperação no caso de um erro do sistema.

O recurso de cópia de segurança automática salva os desenhos abertos e modificados. Durante qualquer sessão de trabalho com o CorelDRAW, é possível definir o intervalo de tempo para fazer o backup automático de arquivos e especificar se os arquivos devem ser salvos em sua pasta temporária (o local padrão) ou em uma pasta especificada.

Você pode recuperar os arquivos de backup da pasta temporária ou especificada ao reiniciar o CorelDRAWapós um erro do sistema. Se optar por não recuperar o arquivo de backup, ele é automaticamente apagado quando você sair da aplicação.

Para especificar configurações de cópia de segurança automática

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Salvar**.
3 Ative a caixa de seleção **Fazer cópia de segurança a cada** e escolha um valor na caixa de listagem **Minutos**.
4 Na área **Sempre salvar para**, habilite uma das opções a seguir:
- **Pasta temporária** — permite que você salve arquivos de cópia de segurança automática na pasta temporária
- **Pasta específica** — permite que especificar a pasta para arquivos de cópia de segurança automática.

Você também pode

Criar um arquivo de backup antes de salvar	Ativar a caixa de seleção **Fazer backup do arquivo original antes de salvar**.
Desativar o recurso de cópia de segurança automática	Escolha **Nunca** na caixa de listagem **Minutos**.

Os arquivos de cópia de segurança automática são nomeados **cópia_de_segurança_automática_de_nome_do_arquivo** e podem ser salvos na pasta que você especificar. Os arquivos de backup são criados quando se salva um desenho. Eles recebem o nome **backup_de_nome_de_arquivo** e são sempre armazenados na mesma pasta do desenho original.

Todos os arquivos abertos ou modificados que não estão no formato de arquivo CorelDRAW (CDR) são salvos como CorelDRAWarquivos.

Para cancelar a criação de um arquivo de cópia de segurança automática, pressione **Esc** enquanto um arquivo estiver sendo salvo.

Para recuperar um arquivo de cópia de segurança

1 Reinicie o CorelDRAW.
2 Clique em **OK** na caixa de diálogo exibida.
A caixa de diálogo Recuperação de arquivo é exibida na inicialização após um erro do sistema.
3 Salve e renomeie o arquivo na pasta especificada.

Se você clicar em **Cancelar**, o CorelDRAW ignora o arquivo de backup e o exclui quando ao sair da aplicação.

Adicionar e acessar informações sobre o desenho

O CorelDRAW permite adicionar informações de referência, tais como título, autor, assunto, palavras-chave, classificação e outras notas de um desenho. Embora a inclusão de informações sobre o documento seja opcional, ela facilita a organização e a localização dos desenhos depois.

O aplicativo também permite acessar outras informações importantes do documento, como o número de páginas e de camadas, fontes, estatísticas de objetos e texto e tipos de objetos que o desenho contém. Também é possível exibir informações de cores, como os perfis de cores utilizados para definir cores de documentos, bem como o modo de cores primárias e a finalidade de renderização.

Para adicionar informações sobre o desenho

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Propriedades do documento**.
2. Na caixa de diálogo **Propriedades do documento**, digite texto em uma ou mais das seguintes caixas:
   - **Idioma**
   - **Título**
   - **Assunto**
   - **Autor**
   - **Direitos autorais**
   - **Palavras-chave**
   - **Observações**
3. Para especificar uma classificação, escolha uma opção na caixa de listagem **Classificação**.
4. Clique em **OK**.

É possível modificar as informações do desenho a qualquer momento.

Para acessar informações sobre o desenho

- Clique em **Arquivo** ▸ **Propriedades do documento**.

Fechar desenhos

É possível fechar um ou vários desenhos a qualquer momento antes de sair do CorelDRAW.

Para fechar desenhos

Para	Faça o seguinte
Fechar um desenho	Clique em **Arquivo** ▸ **Fechar**.
Fechar todos os desenhos	Clique em **Arquivo** ▸ **Fechar todos**.

Se não conseguir fechar um documento, pode haver uma tarefa, por exemplo, de impressão ou salvamento, em andamento ou uma tarefa com falha. Consulte a barra de status para exibir o status de uma tarefa.

Explorar tarefas básicas

O CorelDRAW possui um número quase ilimitado de ferramentas e recursos para ajudar na criação de desenhos. A tabela a seguir apresenta os recursos básicos do CorelDRAW para que você possa começar a utilizá-lo.

Para obter informações sobre	Consulte
Desenhar linhas	"Formatar linhas e contornos " na página 107
Desenhar formas	"Desenhar formas " na página 125
Criar e manipular objetos	"Como trabalhar com objetos " na página 177
Adicionar cores aos objetos	"Preencher objetos " na página 271
Adicionar texto a um desenho	"Adicionar e manipular texto " na página 345
Criar desenhos para uso na web	"Exportar bitmaps para a Web " na página 573
Imprimir desenhos	"Conceitos básicos de impressão " na página 543

CorelDRAW® X7

Tour pela CorelDRAW área de trabalho

Familiarizar-se com a terminologia e a área de trabalho do CorelDRAW vai ajudá-lo a seguir com facilidade os procedimentos e conceitos deste guia do usuário.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

Termos do CorelDRAW

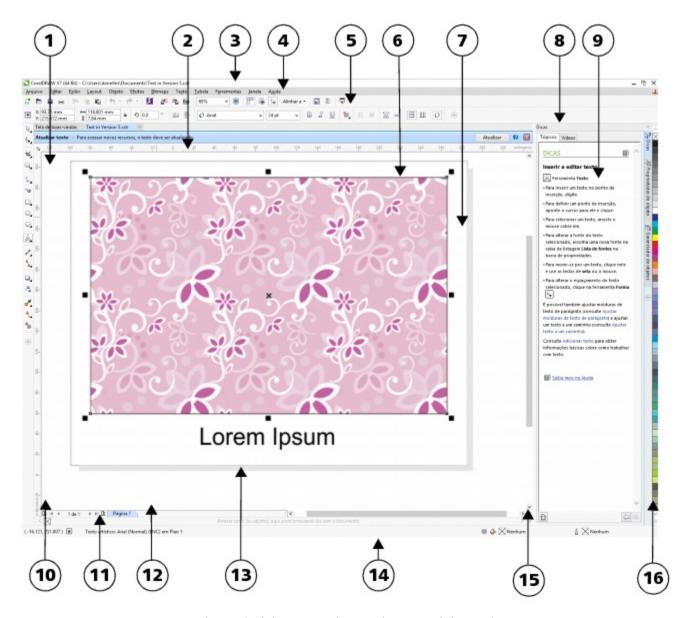
Antes de começar a utilizar o CorelDRAW, familiarize-se com os termos a seguir.

Termo	Descrição
Objeto	Um elemento de um desenho, como uma imagem, forma, linha, texto, curva, símbolo ou camada
Desenho	O trabalho criado no CorelDRAW; por exemplo, arte-final personalizada, logotipos, pôsteres e boletins informativos.
Gráfico vetorial	Uma imagem gerada a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção em que as linhas são desenhadas
Bitmap	Uma imagem composta de grades de pixels ou pontos.
Janela de encaixe	Uma janela que contém comandos e configurações relevantes a uma determinada ferramenta ou tarefa.
Menu desdobrável	Um botão que abre um grupo de ferramentas ou itens de menu relacionados.

Termo	Descrição
Caixa de listagem	Uma lista de opções que se abre quando o usuário clica no botão de seta para baixo
Texto artístico	Um tipo de texto ao qual você pode aplicar efeitos especiais, como sombras.
Texto de parágrafo	Um tipo de texto ao qual você pode aplicar opções de formatação e que pode ser editado em grandes blocos.

Janela do aplicativo

Quando o CorelDRAW é iniciado, a janela do aplicativo se abre contendo uma janela de desenho. Ainda que seja possível abrir mais de uma janela de desenho, você só pode aplicar comandos à janela de desenho ativa.

A janela do aplicativo CorelDRAW aparece abaixo.

Os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes da janela do aplicativo.

Parte	Descrição
1. Caixa de ferramentas	Uma barra encaixada com ferramentas para criar, preencher e modificar objetos no desenho.
2. Guia Documentação	Uma guia é exibida para cada documento aberto para permitir rápida movimentação entre os documentos
3. Barra de título	A área que exibe o título do desenho selecionado no momento.
4. Barra de menus	A área que contém opções de menu suspenso
5. Barra de ferramentas	Uma barra de encaixe que contém atalhos para menus e outros comandos

Parte	Descrição
6. Atualizar a barra de ferramentas de texto	Uma barra de ferramentas temporária que permite atualizar documentos criados no CorelDRAW X5 (ou anterior) para editar o texto
7. Janela de desenho	A área fora da página de desenho circundada por barras de rolagem e controles do aplicativo.
8. Barra de propriedades	Uma barra de encaixe com comandos relacionados à ferramenta ou ao objeto ativo. Por exemplo, quando a ferramenta de texto está ativa, a barra de propriedades de texto exibe comandos que criam e editam texto.
9. Janela de encaixe	Uma janela que contém os comandos disponíveis e as configurações relevantes para uma ferramenta ou tarefa específica.
10. Réguas	Bordas horizontais e verticais que são utilizadas para determinar o tamanho e a posição dos objetos em um desenho.
11. Paleta de documentos	Uma barra de encaixe que contém amostras de cores para o documento atual
12. Navegador de documentos	A área na parte inferior esquerda da janela do aplicativo, que contém controles para a movimentação entre as páginas e a adição de páginas.
13. Página de desenho	A área retangular dentro da janela de desenho. Trata-se da parte da área de trabalho que pode ser impressa.
14. Barra de status	Uma área na parte inferior da janela do aplicativo que contém informações sobre propriedades do objeto, como tipo, tamanho, cor, preenchimento e resolução. A barra de status também mostra a posição atual do cursor.
15. Navegador	Um botão no canto inferior direito que abre uma pequena exibição para ajudá-lo a se mover em um desenho
16. Paleta de cores	Uma barra de encaixe que contém amostras de cores.

Para alterar entre exibir e ocultar a barra de status, clique em **Janela** ▶ **Barras de ferramentas** ▶ **Barra de status**.

Para alternar entre exibir e ocultar as réguas, consulte “Para ocultar ou exibir as réguas” na página 465.

Barra de ferramentas padrão

A barra de ferramentas padrão, que é exibida por padrão, contém botões e controles que são atalhos para vários dos comandos de menu. Para obter informações sobre como personalizar a posição, o conteúdo e a aparência das barras de ferramentas, consulte “Personalizar barras de ferramentas” na página 662.

Clique neste botão	Para
	Iniciar um novo desenho
	Abrir um desenho

Clique neste botão	Para
	Salvar um desenho
	Imprimir um desenho
	Recortar objetos selecionados para a área de transferência
	Copiar objetos selecionados para a área de transferência
	Colar o conteúdo da área de transferência em um desenho
	Desfazer uma ação
	Restaurar uma ação que foi desfeita
	Exibir a janela de encaixe Conectar e procurar por conteúdo como clipart, fotos, fontes e mais
	Importar um desenho
	Exportar um desenho
PDF	Publicar em PDF
100%	Definir um nível de zoom
	Exibir visualização de tela inteira
	Mostrar ou ocultar réguas
	Mostrar ou ocultar grade
	Mostrar ou ocultar linhas-guia
Alinhar a	Ative ou desative o alinhamento automático dos pixels, da grade do documento, da grade de linha de base, das linhas-guia, dos objetos e da página
	Abrir a tela de boas-vindas
	Abrir a caixa de diálogo Opções
	Iniciar aplicativos Corel

Mais informações sobre barras de ferramentas

Além da barra de ferramentas padrão, o CorelDRAW possui ferramentas para tipos específicos de tarefas. Por exemplo, a barra de ferramentas **Texto** contém comandos relevantes para a utilização da ferramenta **Texto**. Se utilizar uma barra de ferramentas com frequência, é possível exibi-la na área de trabalho o tempo todo.

Para obter informações sobre como personalizar a posição, o conteúdo e a aparência das barras de ferramentas, consulte "Personalizar barras de ferramentas" na página 662.

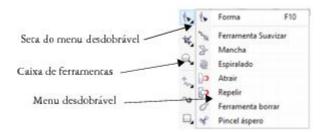
A tabela abaixo descreve outras barras de ferramentas que não a barra de ferramentas padrão.

Barra de ferramentas	Descrição
Texto	Contém comandos para formatar e alinhar texto.
Zoom	Contém comandos para aplicar mais e menos zoom a uma página de desenho especificando a porcentagem da exibição original, clicando na ferramenta **Zoom** e selecionando uma exibição de página.
Internet	Contém comandos de ferramentas relacionadas à web para criar efeitos de ativação e para publicação na Internet.
Impressão mesclada	Contém comandos para impressão mesclada de itens que combinam texto e desenho, como criar e carregar arquivos de dados, criar campos de dados para texto variável e inserir campos de impressão mesclada.
Transformar	Contém comandos para inclinar, girar e espelhar objetos.
Macros	Contém comandos para editar, testar e executar macros.

Para alternar entre exibir e ocultar uma barra de ferramentas, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** e clique no comando que tem o nome da ferramenta.

Para bloquear todas as barras de ferramentas para não alterar acidentalmente suas posições, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Bloquear barras de ferramentas**.

Explorar a caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém ferramentas para desenho e edição de imagens. Algumas ferramentas ficam visíveis por padrão, enquanto outras são agrupadas em menus desdobráveis. Menus desdobráveis são exibidos com um conjunto de ferramentas relacionadas do CorelDRAW. Uma pequena seta de menu desdobrável no canto inferior direito de um botão de caixa de ferramentas indica um menu desdobrável. Você pode acessar as ferramentas em um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável. Após abrir um menu desdobrável, você pode examinar facilmente o conteúdo de outros menus desdobráveis colocando o ponteiro do mouse sobre os botões da caixa de ferramentas que têm setas de menus desdobráveis. Os menus desdobráveis funcionam como barras de ferramentas quando você os arrasta para longe da caixa de ferramentas. Esse procedimento permite ver todas as ferramentas relacionadas durante o trabalho.

Na área de trabalho padrão, clicar na seta de menu desdobrável da ferramenta Forma abre o menu desdobrável Editar forma.

Algumas ferramentas na barra de ferramentas não ficam visíveis por padrão. Você pode escolher quais ferramentas exibir na caixa de ferramentas.

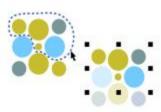
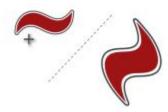
Para alternar entre exibir e ocultar a caixa de ferramentas, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Caixa de ferramentas**.

Para ocultar ou exibir ferramentas na caixa de ferramentas, clique no botão **Personalização rápida**, e ative ou desative as caixas de verificação correspondentes. Para obter mais informações, consulte "Personalizar a caixa de ferramentas" na página 665.

A tabela a seguir fornece descrições das ferramentas da caixa de ferramentas do CorelDRAW.

Ferramentas Seleção

A ferramenta **Seleção** permite selecionar, dimensionar, inclinar e girar objetos.

A ferramenta **Seleção à mão livre** permite que você selecione objetos usando uma marca de seleção à mão livre.

A ferramenta **Transformação livre** permite transformar um objeto usando as ferramentas **Rotação livre**, **Reflexão de ângulo livre**, **Escala livre** e **Inclinação livre**.

Ferramentas Editar forma

A ferramenta **Forma** permite editar a forma dos objetos.

A ferramenta **Suavizar** permite suavizar objetos de curva para remover bordas serrilhadas e reduzir o número de nós.

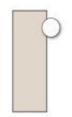
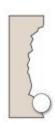
A ferramenta **Mancha** permite que você ajuste um objeto puxando as extensões ou criando recuos ao longo do seu contorno.

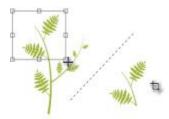
a ferramenta **Espiralado** permite que você crie efeitos espiralados arrastando as bordas dos objetos.

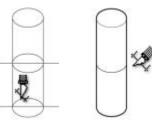
A ferramenta **Atrair** permite que você molde objetos atraindo nós para o cursor.

A ferramenta **Repelir** permite que você molde objetos afastando nós do cursor.

A ferramenta **Borrar** permite distorcer um objeto vetorial arrastando ao longo do seu contorno.

A ferramenta **Áspero** permite distorcer o contorno de um objeto vetorial arrastando-o ao longo de seu contorno.

Ferramentas Cortar

A ferramenta **Cortar** permite remover áreas indesejadas dos objetos.

A ferramenta **Faca** permite cortar objetos.

A ferramenta **Excluir segmento virtual** permite excluir as partes de objetos entre interseções.

A ferramenta **Borracha** permite remover áreas do desenho.

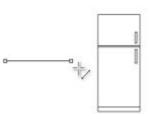
Ferramentas Zoom

A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de desenho.

A ferramenta **Enquadramento** permite controlar qual parte do desenho fica visível na janela de desenho.

Ferramentas Curva

A ferramenta **Mão livre** permite desenhar segmentos de linha únicos e curvas.

A ferramenta **Linha de 2 pontos** permite desenhar um segmento de linha reta de dois pontos.

A ferramenta **Bézier** permite desenhar curvas, um segmento de cada vez.

A ferramenta **Caneta** permite desenhar curvas, um segmento por vez.

A ferramenta **B-spline** permite desenhar linhas curvas definindo pontos de controle que modelam a curva sem quebrá-la em segmentos.

A ferramenta **Polilinha** permite desenhar linhas e curvas no modo de visualização.

A ferramenta **Curva de 3 pontos** permite desenhar uma curva definindo os pontos inicial, final e central.

A ferramenta **Desenho inteligente** converte pinceladas à mão livre em formas básicas e curvas suavizadas.

Ferramenta Mídia artística

A ferramenta **Mídia artística** fornece acesso às ferramentas **Predefinição**, **Pincel**, **Espalhador**, **Caligráfico** e **Pressão**.

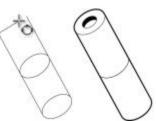
Ferramentas Retângulo

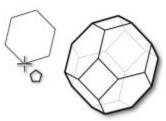
A ferramenta **Retângulo** permite desenhar quadrados e retângulos.

A ferramenta **Retângulo com 3 pontos** permite desenhar retângulos em um ângulo.

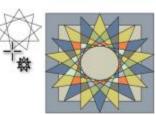
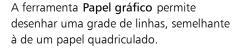
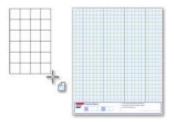
Ferramenta Elipse

A ferramenta **Elipse** permite desenhar elipses e círculos.

A ferramenta **Elipse com 3 pontos** permite desenhar elipses em um ângulo.

Ferramentas Objeto

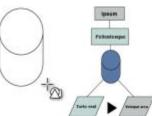
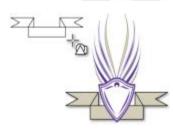
A ferramenta **Polígono** permite desenhar estrelas e polígonos simétricos.

A ferramenta **Estrela** permite desenhar estrelas perfeitas.

A ferramenta **Estrela complexa** permite desenhar estrelas complexas que apresentam lados com interseção.

A ferramenta **Papel gráfico** permite desenhar uma grade de linhas, semelhante à de um papel quadriculado.

A ferramenta **Espiral** permite desenhar espirais simétricas e logarítmicas.

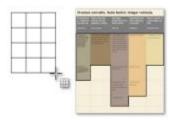
A ferramenta **Formas básicas** permite escolher entre um conjunto de formas, incluindo um hexagrama, um rosto sorridente e um triângulo retângulo.

A ferramenta **Formas de seta** permite desenhar setas com diversas formas e direções, bem como com qualquer número de pontas.

A ferramenta **Formas de fluxograma** permite desenhar símbolos de fluxograma.

A ferramenta **Formas de banner** permite desenhar objetos de fita e formas de explosão.

A ferramenta **Formas de legenda** permite desenhar legendas e etiquetas.

Ferramentas de Texto e Tabela

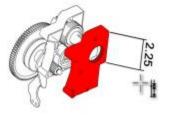
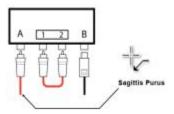
A ferramenta **Texto** permite digitar palavras diretamente na tela como texto artístico ou de parágrafo.

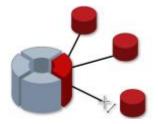
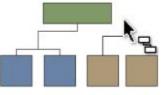
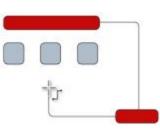
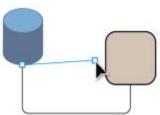
A ferramenta **Tabela** permite desenhar e editar tabelas.

Ferramentas Dimensão

A ferramenta **Dimensão paralela** permite desenhar linhas de dimensão inclinada.

A ferramenta **Dimensão horizontal ou vertical** permite desenhar linhas de dimensão horizontal ou vertical.

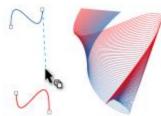
A ferramenta **Dimensão angular** permite desenhar linhas de dimensão angular.

A ferramenta **Dimensão de segmento** permite exibir a distância entre os nós finais em um único segmento ou em vários segmentos.

A ferramenta **Legenda de 3 pontos** permite desenhar uma legenda com uma linha pontilhada de dois segmentos.

Ferramentas Conector

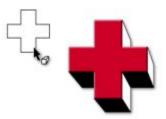
A ferramenta **Conector de linha reta** permite desenhar uma linha de conexão reta.

A ferramenta **Conector de ângulo reto** permite desenhar uma linha de conexão de ângulo reto.

A ferramenta **Conector redondo de ângulo reto** permite desenhar uma linha de conexão de ângulo reto com cantos curvos.

A ferramenta **Editar ancoragem** permite modificar pontos de ancoragem da linha de conexão.

Ferramentas interativas

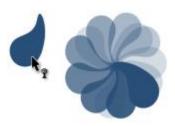
A ferramenta **Sombreamento** permite aplicar um sombreamento a um objeto.

A ferramenta **Contorno** permite aplicar um contorno a um objeto.

A ferramenta **Mistura** permite misturar dois objetos.

A ferramenta **Distorcer** permite aplicar a um objeto uma distorção do tipo Empurrar ou Puxar, Zíper ou Torcer.

A ferramenta **Envelope** permite modelar um objeto arrastando os nós do envelope.

A ferramenta **Extrusão** permite aplicar a ilusão de profundidade a objetos.

Ferramenta Transparência

A ferramenta **Transparência** permite aplicar transparências aos objetos.

Ferramentas Conta-gotas

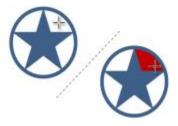
A ferramenta **Conta-gotas de cores** permite que você selecione e copie uma cor de um objeto na janela de desenho ou na área de trabalho.

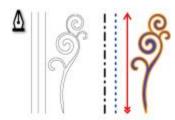
A ferramenta **Atributos do conta-gotas** permite selecionar e copiar propriedades de um objeto na janela de desenho, como espessura de linha, tamanho e efeitos.

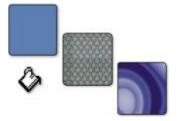
Ferramentas Preenchimento interativo

A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar vários preenchimentos.

A ferramenta **Preenchimento de malha** permite aplicar uma grade de malha a um objeto.

A ferramenta **Preenchimento inteligente** permite criar objetos a partir de áreas contornadas para então aplicar um preenchimento a esses objetos.

Ferramenta Contorno

A ferramenta **Contorno** abre um menu desdobrável que oferece acesso rápido a itens como as caixas de diálogo **Caneta de contorno** e **Cor do contorno**.

Ferramenta Preenchimento

A ferramenta **Preenchimento** abre um menu desdobrável que oferece acesso rápido a itens como as caixas de diálogo de preenchimento.

Barra de propriedades

A barra de propriedades exibe as funções utilizadas com mais frequência, relevantes para a ferramenta ativa ou para a tarefa que você está executando. Embora seja semelhante a uma barra de ferramentas, a barra de propriedades muda de acordo com a ferramenta ou tarefa.

Por exemplo, ao clicar na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas, a barra de propriedades exibe os comandos relacionados a texto. No exemplo abaixo, a barra de propriedades exibe ferramentas de texto, formatação, alinhamento e edição de texto.

É possível personalizar o conteúdo e a posição da barra de propriedades de acordo com as suas necessidades. Para obter mais informações, consulte "Personalizar a barra de propriedades" na página 665.

Para alternar entre exibir e ocultar a barra de propriedades, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Barra de propriedades**.

Para ocultar ou exibir controles na barra de propriedades, clique no botão **Personalização rápida**, e ative ou desative as caixas de verificação correspondentes.

Janelas de encaixe

As janelas de encaixe exibem o mesmo tipo de controles exibidos por uma caixa de diálogo, como botões de comando, opções e caixas de listagem. Ao contrário da maioria das caixas de diálogo, você pode manter as janelas de encaixe abertas enquanto trabalha em um documento para que possa acessar rapidamente os comandos e experimentar diferentes efeitos. As janelas de encaixe têm recursos semelhantes aos de paletas em outros programas gráficos.

A janela de encaixe Propriedades do objeto é um exemplo. Quando essa janela de encaixe estiver aberta, você poderá clicar em um objeto na janela de desejo para acessar várias opções para a modificação das propriedades os objetos.

As janelas de encaixe podem ser encaixadas ou flutuantes. Encaixar uma janela de encaixe conecta-a à borda da janela do aplicativo. Ao ser desencaixada, a janela de encaixe é desacoplada de outras partes da área de trabalho, para facilitar sua movimentação. Também é possível reduzir as janelas de encaixe para economizar espaço na tela.

Quando várias janelas de encaixe são abertas, elas geralmente aparecem aninhadas, com apenas uma totalmente exibida. Você pode exibir rapidamente uma janela de encaixe oculta clicando na guia da janela de encaixe.

Esquerda: Janelas de encaixe encaixadas e aninhadas. Direita: Uma janela de encaixe flutuante. Para encaixar uma janela de encaixe flutuante, clique na barra de título da janela de encaixe e arraste-a para posicionar o ponteiro na borda da janela de desenho. Para fechar uma janela de encaixe, clique no botão X no canto superior; para reduzir ou expandir uma janela de encaixe, clique no botão de seta no canto superior.

Para acessar uma janela de encaixe, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe** e clique em uma janela de encaixe.

Para ocultar ou exibir janelas de encaixe, clique no botão **Personalização rápida**, e ative ou desative as caixas de verificação correspondentes.

Barra de status

A barra de status padrão exibe informações sobre objetos selecionados (como cor, tipo de preenchimento e contorno, a posição do cursor e comandos relevantes). Ela também exibe o modo de cores do documento, como o perfil de cores do documento e o status da prova de cor.

Consulte "Personalizar a barra de status " na página 666 para obter informações sobre a personalização do conteúdo e da aparência da barra de status.

Escolher uma área de trabalho

O CorelDRAW inclui uma coleção de áreas de trabalho especializadas que foram projetadas para ajudá-lo a aumentar sua produtividade. Uma área de trabalho é um conjunto de configurações que especifica como as diversas barras de comandos, os comandos e os botões são organizados quando o aplicativo é aberto. É possível escolher uma área de trabalho na **Tela de Boas-Vindas** que é exibida quando você abre pela primeira vez o aplicativo ou alternar para uma área de trabalho diferente dentro do aplicativo.

As áreas de trabalho especializadas no CorelDRAW são configuradas de acordo com fluxos de trabalho ou tarefas, como trabalho ou ilustração do layout da página. Seu propósito é tornar as ferramentas que você usa com mais frequência mais acessíveis.

A tabela a seguir descreve os tipos de áreas de trabalho disponíveis.

Área de trabalho	Descrição
Lite	Essa área de trabalho torna as ferramentas e recursos mais frequentemente usados do CorelDRAW mais acessíveis. Se você for novo com o CorelDRAW, a área de trabalho lite é ideal para começar.
Padrão	Essa área de trabalho foi reprojetada para oferecer um posicionamento mais intuitivo de ferramentas e controles. Se você tiver experiência com o uso do CorelDRAW ou outro aplicativo de edição de fotos, a área de trabalho padrão é uma boa escolha. Os tópicos da Ajuda se baseiam nas área de trabalho padrão.
Clássico	A área de trabalho Clássica é quase idêntica à área de trabalho padrão do CorelDRAW X6. Ela se adequa melhor a usuários experientes de CorelDRAW que estão procurando por uma transição sem problemas para um ambiente moderno mas familiar no CorelDRAW X7. Muitos elementos da área de trabalho foram otimizados para um fluxo de trabalho mais simplificado.
Layout de página	Essa área de trabalho é otimizada para organizar objetos gráficos e textuais para que seja possível criar layouts atraentes para cartões de visitas, materiais com marca registrada, pacotes de produtos ou documentos com várias páginas como brochuras e newsletters.
Ilustração	Essa área de trabalho foi projetada para tornar o processo de criação de designs de capas de livro, anúncios de revistas, roteiros e outros tipos de ilustrações mais intuitivo e eficiente.
Adobe Illustrator	Simula a área de trabalho do Adobe Illustrator posicionando os recursos do CorelDRAW onde você encontra o recurso equivalente no Adobe Illustrator. Essa área de trabalho é útil se você trocou

Área de trabalho	Descrição
	recentemente do Adobe Illustrator para o CorelDRAW e não estão familiarizado com a área de trabalho do CorelDRAW.

Se você tiver um único fluxo de trabalho, pode criar uma área de trabalho personalizada que seja otimizada para suas necessidades específicas. Para obter mais informações, consulte “Criando áreas de trabalho” na página 658.

Para escolher uma área de trabalho

- Clique em **Janela** ▸ **Área de trabalho** e escolha uma das áreas de trabalho disponíveis.

Você também pode escolher uma área de trabalho na tela de Boas-Vindas ou clicando em **Ferramentas** ▸ **Personalização**, clicando em **Área de trabalho** na lista de categorias e, em seguida, ativando a caixa de seleção ao lado da área de trabalho na lista **Área de trabalho**.

CorelDRAW® X7

Localizar e gerenciar conteúdo

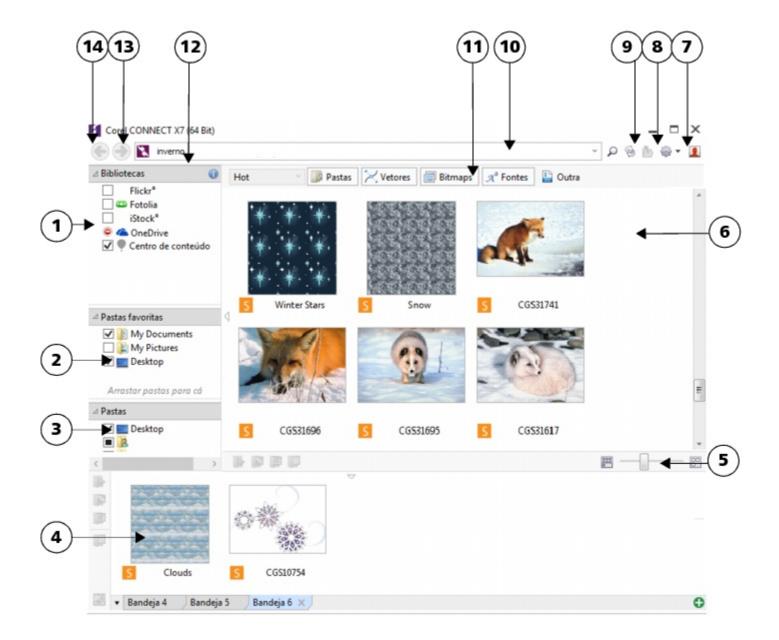
O CorelDRAW permite acessar, pesquisar e procurar no Content Exchange, uma coleção de clipart, fotos, fontes, quadros, padrões e listas de imagens. Além disso, é possível encontrar conteúdo localizado no seu computador, na rede local ou no site de um fornecedor de conteúdo on-line. Após localizar o conteúdo necessário , é possível importá-lo em seu documento, abri-lo no aplicativo associado ou coletá-lo em uma bandeja para referência futura.

O CorelDRAW está totalmente integrado aos recursos de pesquisa oferecidos pelo Windows 7 e Windows 8. Por padrão, o aplicativo pesquisa todos os locais que o Windows Search está configurado para índice. Para obter informações sobre como modificar as opções de indexação no Windows Search, consulte a Ajuda do Windows. O Windows Search está disponível para download gratuito no Centro de Download da Microsoft. Para obter mais informações, visite http://www.microsoft.com/windows/desktopsearch/downloads/default.mspx. Caso utilize outra ferramenta de indexação e pesquisa no computador de terceiros (por exemplo, o Google Desktop™) ou não possua o Windows Search instalado, o aplicativo terá recursos de pesquisa limitados e será possível pesquisar apenas por nome de arquivo.

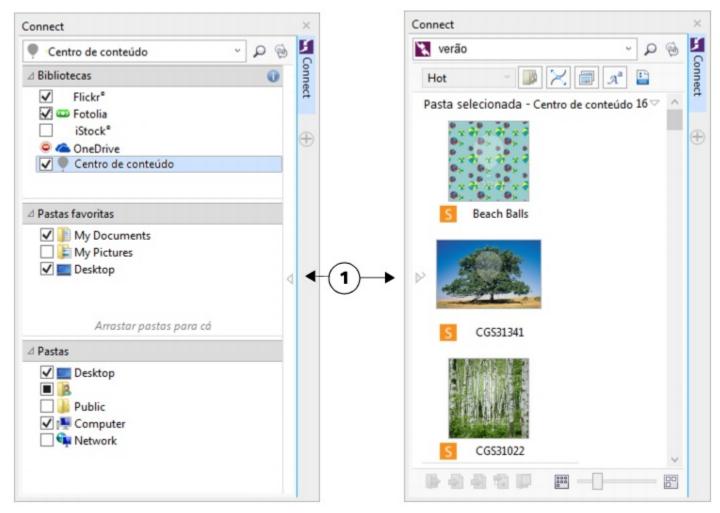
Esta seção contém os seguintes tópicos:

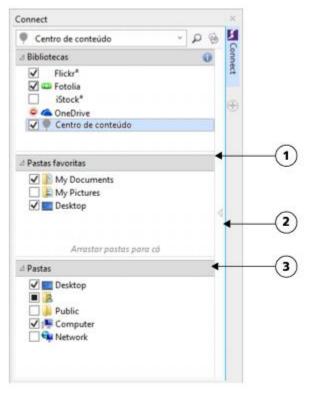
Explorar o Corel CONNECT

Você pode procurar e pesquisar conteúdo usando o Corel CONNECT. O Corel CONNECT está disponível como um utilitário independente e uma janela de encaixe. É possível escolher o modo que melhor se adapta ao seu fluxo de trabalho.

A imagem a seguir mostra os principais componentes do utilitário Corel CONNECT:

Parte	Descrição
1. Painel **Bibliotecas**	Permite o acesso ao conteúdo fornecido pela Corel e os parceiros Corel
2. Painel **Pastas de favoritos**	Proporciona acesso rápido às pastas usadas com frequência.
3. Painel **Pastas**	Exibe uma representação da estrutura de arquivos disponível no computador.
4. Painel **Bandeja**	Permite coletar arquivos de uma ou mais pastas.
5. Controle deslizante **Zoom**	Permite ajustar o tamanho de miniaturas no painel de exibição.
6. Painel de exibição	Permite exibir miniaturas de arquivos de conteúdo.

Parte	Descrição
7. Botão **Ajudae opções**	Permite a você abrir um menu de comandos que permite acessar a Ajuda, configurar bibliotecas de conteúdo, definir preferências e exibir informações de versão e licença
8. Botão **Ir para a pasta pai**	Permite subir um nível a partir da pasta atual.
9. Botão **Atualizar/Cancelar**	Recarrega os resultados da última pesquisa ou inicia uma nova pesquisa com base nos critérios especificados. Quando uma pesquisa está em andamento, o botão é alterado para o modo **Cancelar**, que permite interromper uma pesquisa a qualquer momento.
10. Caixa **Pesquisa e endereço**	Permite a você pesquisar arquivos para usar termos de pesquisa, digitar uma pasta de caminho ou especificar um endereço da web
11. Barra de ferramentas **Filtros**	Permite escolher qual tipo de conteúdo exibir na área de visualização: pastas, imagens vetoriais, imagens de bitmap, fontes ou arquivos salvos em formatos de arquivo não suportados pela suite.
12. Botão **Configurar bibliotecas de conteúdo**	Permite ativar o acesso às bibliotecas de conteúdo locais e on-line
13. Botão **Navegar para frente**	Leva à página seguinte de conteúdo.
14. Botão **Navegar para trás**	Leva à página anterior de conteúdo.

Em modo de janela de encaixe, o utilitário de pesquisa possui dois componentes: Janela de encaixe **Conectar** e janela de encaixe **Bandeja**. A janela de encaixe **Conectar** possui dois modos de visualização: painel único e visualização completa. Na exibição total, todos os painéis são exibidos. Na exibição de painel simples, o painel de exibição ou os painéis **Bibliotecas**, **Pastas de favoritos** e **Pastas** são exibidos. É possível redimensionar a janela de encaixe para exibir todos os painéis ou alternar entre o painel de exibição e os painéis **Bibliotecas**, **Favoritos** e **Pastas**.

A janela de encaixe Conectar com os painéis de exibição (à esquerda) e de navegação (à direita) ocultos. Clique na seta de alternância (1) para exibir ou ocultar os painéis. Redimensione a janela de encaixe para exibir ambos os painéis.

Também é possível personalizar o tamanho e a exibição de painéis individuais.

A área de arraste (1, 2 e 3) permite redimensionar um painel.

Use o painel **Pastas favoritos** para criar atalhos para as pastas visitadas com mais frequência. É possível adicionar e remover locais do painel **Pastas Favoritos**.

Para iniciar o Corel CONNECT

Para	Faça o seguinte
Iniciar o utilitário isolado	Faça uma das opções abaixo: • (Windows 7) Na barra de tarefas do **Windows**, clique em **Iniciar** ▶ **Todos os programas** ▶ **CorelDRAWGraphicsSuiteX6** ▶ **Corel CONNECT**. • (Windows 8) Clique no ladrilho do Corel CONNECT em sua área de trabalho.
Exibir ou ocultar a janela de encaixe **Conectar**	No CorelDRAW, clique em **Window** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Conectar**.
Exibir ou ocultar a janela de encaixe **Bandeja**	No CorelDRAW, clique em **Window** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Bandeja**.

Para redimensionar um painel

- Aponte para a área de arraste do painel e, quando o cursor alterar para uma seta bidirecional, arraste a borda do painel.

Para exibir ou ocultar um painel

- Clique na seta para alternar entre exibir e ocultar o painel.

Para adicionar um local ao painel Pasta Favoritos

- Arraste uma pasta para **Bibliotecas**, **Pastas**, ou painel de exibição para o painel **Pastas Favoritos**.

Também é possível adicionar locais ao painel **Pastas de Favoritos** clicando com o botão direito do mouse em uma pasta no painel **Bibliotecas** ou em **Pastas** e clicando em **Adicionar a Favoritos**.

Para remover um local do painel Pastas Favoritos

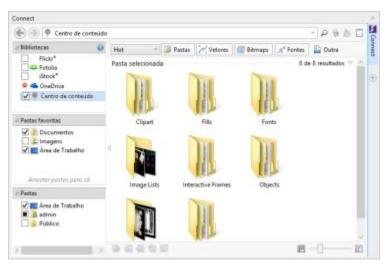
- Clique com o botão direito do mouse no painel **Pastas Favoritos** e clique em **Remover dos Favoritos**.

Acessar conteúdo

Você pode acessar o conteúdo disponível no Content Exchange ou nos sites de fornecedores de conteúdo on-line. Também é possível acessar o conteúdo de versões anteriores do software que está armazenado em um CD ou DVD.

Usar o Content Exchange

O Content Exchange fornece uma coleção de clipart, fotos, fontes, quadros, padrões vetoriais e de bitmap e listas de imagens que podem ser a acessados. É possível procurar o conteúdo disponível ou pesquisar por palavras chave, marcar seus favoritos, votar no conteúdo que você gostar ou copiá-lo do Content Exchange para sua pasta pessoal.

Você deve se conectar em sua conta do corel.com para usar o conteúdo do Content Exchange. Para obter mais informações, consulte "Assinaturas CorelDRAW " na página 9.

Você pode procurar o conteúdo disponível no Content Exchange.

Usar o conteúdo de fornecedores de conteúdo on-line

Você pode encontrar conteúdo em sites na web de fornecedores de conteúdo on-line como Flickrr®, Fotolia e iStock®. As imagens que você encontra on-line com frequência estão sujeitas a restrições de uso e podem ter marca-d'água ou baixa resolução. Para obter informações sobre como usar essas imagens, consulte "Usar conteúdo" na página 85.

Observe que conteúdo on-line está indisponível em local de trabalho com acesso restrito à Internet.

Usar o conteúdo armazenado em um CD ou DVD

Para acessar clipart e outro conteúdo incluído no CD ou DVD de uma versão anterior do software, você deve inserir o CD ou DVD ou procurar na pasta onde o conteúdo foi copiado.

Para usar o Content Exchange

1 No painel **Bibliotecas**, clique em **Content Exchange**.

As pastas disponíveis aparecem no painel de visualização.

2 Clique duas vezes em uma pasta para acessar seu conteúdo.

Versões de miniatura dos arquivos aparecem no painel de visualização.

3 Aponte para uma miniatura para visualizar mais informações sobre um arquivo.

4 Clique em uma miniatura.

Uma janela pop-up aparece.

5 Na janela pop-up, execute uma ação da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Pesquisar conteúdo por palavra chave	Clique em uma das palavras chave associadas a um arquivo para realizar uma pesquisa com base nela. Resultados de pesquisa incluem todos os tipos de conteúdo no Content Exchange que forem identificados com essa palavra chave. Para restringir os resultados de pesquisa a tipos específicos de conteúdo (como bitmaps, vetores ou fontes), clique no botão correspondente na barra de ferramentas **Filtrar**.
Copiar arquivos, padrão, listas de imagens e quadros de fotos do Content Exchange para sua pasta pessoal	Clique no botão **Mais opções** e no botão **Copiar para pessoal**. O conteúdo é copiado para a respectiva pasta na pasta **Meus Documentos\Corel\Corel Content**.
Marcar como favorito	Clique no botão **Favorito**. Para remover o conteúdo de seus favoritos, clique no botão **Desmarcar como favorito**.
Votar para classificação de conteúdo mais alta ou mais baixa	Clique no botão **Vote up** ou **Vote down**.
Relatar conteúdo inapropriado	Clique no botão **Mais opções** e no botão **Sinalizar**.
Evitar que um arquivo apareça em pesquisas futuras	Clique no botão **Mais opções** e no botão **Ocultar**.

Você deve se conectar em sua conta do corel.com para usar o conteúdo do Content Exchange.

Para acessar uma biblioteca de conteúdo armazenada em um CD ou DVD

- Inserir o CD ou DVD de conteúdo.

  A biblioteca de conteúdo aparece no painel **Bibliotecas**.

Para acessar a biblioteca de conteúdos de um CD ou DVD que foi copiada para seu computador

1 No painel **Bibliotecas**, clique no botão **Configurar bibliotecas de conteúdo**.

Um sinal de aviso próximo à biblioteca de conteúdo mostra que é necessário configurá-la.

2 Clicar na biblioteca de conteúdo, clicar em **Localizar** e pesquise na pasta onde a biblioteca está armazenada.

A biblioteca de conteúdo aparece no painel **Bibliotecas**.

Procurar e pesquisar conteúdo

Com a janela de encaixe do Corel CONNECT, você pode procurar ou pesquisar pelo conteúdo usando palavras chave.

Você pode procurar e pesquisar pelo conteúdo em um ou vários locais no seu computador ou rede local assim como on-line. Pode-se também navegar até um conteúdo previamente visualizado.

Pesquisar conteúdo

É possível pesquisar por nome, categoria (por exemplo, clipart, fotos ou fontes) ou informações de referência (por exemplo, identificadores ou notas) associadas a um arquivo. Ao digitar um termo na caixa **Pesquisa e endereço** e iniciar uma pesquisa, todos os arquivos correspondentes são exibidos como imagens em miniatura no painel de exibição. Por exemplo, se você digitar **flor**, o aplicativo descarta automaticamente todos os arquivos que não corresponderem e são exibidos apenas os arquivos que contenham a palavra **flor** no nome do arquivo, categoria ou identificadores atribuídos ao arquivo. Também pode digitar frases ou várias palavras e pode ajustar sua pesquisa usando operadores booleanos como AND, NOT e OR. Por exemplo, é possível encontrar conteúdo que contenha imagens de flor e sol digitando **flores AND sol**. Para obter informações sobre como adicionar identificadores e informações de referência, consulte "Para adicionar informações sobre o desenho " na página 51.

Para aumentar a velocidade de pesquisa para o conteúdo local e melhorar os resultados, é pode ajustar as opções do Windows Search ao adicionar mais locais ao índice.

Você pode encontrar imagens em uma página da web digitando o endereço da web. Por exemplo, digitar **www.corel.com** exibe todas as imagens que aparecem no site da Corel.

Refinar sua pesquisa

Por padrão, você pode pesquisar resultados incluindo todo o conteúdo relevante como gráficos vetoriais, bitmaps e fontes. É possível restringir os resultados da pesquisa excluindo conteúdo. Por exemplo, se estiver pesquisando gráficos, é possível exibir somente gráficos vetoriais ou somente bitmaps. Se desejar escolher uma fonte para seu projeto, é possível exibir somente fontes.

É possível alargar o escopo da sua pesquisa e pode cancelá-la a qualquer momento.

Para procurar conteúdo

- Clique em um local em um dos painéis a seguir:
  - **Bibliotecas** — permite procurar conteúdo local e on-line
  - **Pastas de favoritos** — permite procurar em seus locais favoritos.
  - **Pastas** — permite procurar na estrutura de pastas disponível no computador

É possível procurar no conteúdo de uma pasta por vez.

Para especificar o local onde deseja procurar por conteúdo, digite ou cole um caminho na caixa **Pesquisa e endereço** e pressione **Enter**. A barra **Pesquisa e endereço** registra apenas os locais inseridos manualmente. Para excluir todos os locais, clique na seta suspensa e clique em **Apagar lista**.

Para pesquisar conteúdo

1. Clique em um local em qualquer um dos painéis a seguir:
   - **Bibliotecas** — permite pesquisar conteúdo local e on-line assim como conteúdo em um CD ou DVD
   - **Pastas favoritos** — permite a pesquisa de conteúdo nos locais favoritos
   - **Pastas** — permite pesquisar conteúdo na estrutura de pastas disponível no computador
2. Digite uma ou várias palavras na caixa **Pesquisa e endereço** e pressione **Enter**.

Arquivos que corresponderem aos termos da pesquisa aparecem no painel de exibição.

Se deseja pesquisar uma frase, encerre a frase entre aspas.

Você também pode

Pesquisar conteúdo em vários locais	Ative as caixas de seleção de bibliotecas e pastas que deseja pesquisar e clique no botão **Atualizar** .
Mostrar ou ocultar resultados de pesquisa para um local	No painel de exibição, clicar na seta **Mostrar/Ocultar** à direita do local.
Especificar quantos resultados da pesquisa on-line exibir	Clique em um fornecedor de conteúdo on-line no painel **Bibliotecas** e digite um número na caixa de listagem **Resultados de pesquisa**. Este número determina o número inicial de resultados de pesquisa que são exibidos no painel de exibição. assim como os resultados adicionais que são exibidos em cada oportunidade que clicar em **Mais de**.
Ajustar a pesquisa usando operadores booleanos	Digitar um dos seguintes operados booleanos entre os termos de pesquisa: AND — permite encontrar conteúdo que contém todos os termos de pesquisa da caixa de pesquisa **Pesquisa e endereço**. Em vez de AND, é possível também usar o sinal mais (+). NOT — permite excluir conteúdo que contém o termo de pesquisa após NOT. Em vez de NOT, é possível também usar o sinal menos (-). OR — permite encontrar o conteúdo que contém pelo menos um dos termos de pesquisa.

Clicar em uma seta Mostrar/Ocultar (1) permite mostrar ou ocultar os resultados da pesquisa de um local especifico.

Quando pesquisar conteúdo on-line, somente arquivos vetoriais e bitmaps são incluídos nos resultados de pesquisa.

Se deseja procurar a pasta onde um arquivo está armazenado ou acessar a página original de uma imagem na web, clique com o botão direito do mouse no arquivo e clique em **Abrir local de origem**.

Para encontrar todas as imagens em uma página da Web

- Digite um endereço da web (por exemplo, **www.corel.com**) na caixa **Pesquisa e endereço**.

Para refinar sua pesquisa

- Na barra de ferramentas **Filtro**, clique em um dos botões a seguir:
  - **Pastas** — para ocultar ou exibir pastas nas pastas selecionadas
  - **Arquivos de desenhos vetoriais** — para ocultar ou exibir gráficos vetoriais que têm suporte pela suite
  - **Arquivos bitmaps** — para ocultar ou exibir bitmaps que têm suporte pela suite
  - **Arquivos de fontes** — para ocultar ou exibir fontes TrueType (TTF), OpenType (OTF) e PostScript (PFB e PFM)
  - **Outros arquivos** — para ocultar ou exibir formatos de arquivos que não têm suporte pela suite

Uma categoria está incluída nos resultados da pesquisa se o botão aparece pressionado.

Para navegar até conteúdo previamente visualizado

- Clique nos botões **Navegar para trás** ou **Navegar para frente**.

Também é possível retornar aos resultados anteriores da pesquisa pressionando a tecla **Backspace**.

Também pode-se navegar até um conteúdo previamente visualizado clicando na seta suspensa da barra **Pesquisa e endereço** e escolhendo um local na lista. A barra **Pesquisa e endereço** registra apenas os locais inseridos manualmente.

Para interromper uma pesquisa

- Clique no botão **Cancelar pesquisa**.

Exibir conteúdo

Cliparts, fotos e fontes aparecem como miniaturas no painel de exibição. É possível selecionar miniaturas individuais, várias ou todas as miniaturas.

Ao posicionar seu apontador sobre uma miniatura, é possível exibir uma visualização maior. Também é possível exibir informações do arquivo como o nome e tamanho do arquivo, resolução da imagem e modo de cores para o conteúdo que não foi fornecido por um fornecedor de conteúdo on-line. Também é possível visualizar as fontes que encontrar. O zoom de miniaturas torna mais fácil e rápido o reconhecimento de arquivos específicos.

Para selecionar uma miniatura

- Clique em uma miniatura.

Você também pode

Selecionar várias miniaturas	Faça uma das opções abaixo: • Arraste o cursor ao redor das miniaturas que deseja selecionar. • Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e no painel de exibição, clicar nas miniaturas que deseja selecionar. • Clicar em uma miniatura e manter pressionada a tecla **Shift**, clicar na última miniatura na faixa que deseja selecionar.

Você também pode	
Selecionar todas as miniaturas	Pressione **Ctrl + A**.

Para exibir informações de arquivos

- Passe o cursor sobre uma miniatura.

Para visualizar uma fonte

- Clique duas vezes em uma miniatura.

Também é possível visualizar uma fonte clicando com o botão direito do mouse em uma miniatura de fonte e clicar em **Abrir**.

Para ajustar o tamanho das miniaturas

- Arraste o controle deslizante **Zoom** para a esquerda para diminuir o tamanho das miniaturas ou para a direita para aumentá-lo.

Usar conteúdo

Se deseja exibir ou editar um arquivo antes de incorporá-lo ao projeto, abra-o no CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT ou em seu aplicativo associado.

É possível inserir e colocar conteúdo no documento. Imagens que são obtidas de fontes on-line, como o iStock e Fotolia, podem estar sujeitas a copyright e restrições de utilização. Essas imagens, também chamadas de “imagens de layout de esboço,” frequentemente têm baixa resolução ou marcas d'água. Para usar imagens de layout de esboço, deve verificar primeiro com o proprietário se tem direitos para usar ela e comprá-la se necessário. A seguir, é possível substituir as imagens de layout de esboço documento com as imagens compradas. É possível exibir uma lista de todas as imagens de layout de esboço em um documento.

Além disso, no Corel CONNECT, é possível executar várias tarefas (como renomear, imprimir, compactar, enviar arquivos por e-mail e por fax) que estão disponíveis através do sistema operacional do Windows. Clicar com o botão direito do mouse em um arquivo no painel de exibição e escolher um comando.

Para abrir um arquivo

- Selecione uma miniatura e realize uma ação da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Abrir um arquivo usando o utilitário Corel CONNECT	Clique em um dos botões a seguir: • **Abrir** — permite abrir um arquivo no aplicativo que está associado a ele ou navegar até a página da web de origem de uma imagem on-line • **Abrir no CorelDRAW** ou **Importar para o CorelDRAW** — permite abrir ou importar um arquivo no CorelDRAW • **Abrir no CorelPHOTO-PAINT** — permite abrir um arquivo no Corel PHOTO-PAINT
Abrir um arquivo usando a janela de encaixe **Conectar**	Faça uma das opções abaixo: • Na exibição total, clique no botão **Abrir**. • Na exibição de painel simples, clique no botão **Comandos de arquivo** e em **Abrir**.
Abrir um arquivo usando a janela de encaixe **Bandeja**	Clique no botão **Abrir**.

Também é possível abrir um arquivo clicando nele com o botão direito do mouse e escolhendo a opção desejada.

Também é possível abrir vários arquivos selecionados.

Para inserir um arquivo em um documento ativo

Para	Faça o seguinte
Inserir um arquivo em um documento ativo usando o utilitário Corel CONNECT	Arraste um arquivo da **Bandeja** ou do painel de exibição para o documento ativo.
Inserir um arquivo em um documento ativo usando a janela de encaixe **Conectar**	Faça uma das opções abaixo: • Arraste um arquivo do painel de exibição da janela de encaixe **Conectar** para o documento ativo a fim de inserir o arquivo como um objeto incorporado. • Na exibição de painel simples, selecione um arquivo do painel de exibição, clique no botão **Comandos de arquivo**, clique em **Importar** para inserir o arquivo como um objeto incorporado ou em **Importar e vincular** para inseri-lo como um objeto vinculado e clique no documento. • Na exibição total, selecione um arquivo do painel de exibição, clique no botão **Importar** para inserir o arquivo como um objeto incorporado ou no botão **Importar e vincular** para inseri-lo como um objeto vinculado e clique no documento.
Inserir um arquivo em um documento ativo usando a janela de encaixe **Bandeja**	Selecione o arquivo e clique em um dos botões a seguir na janela de encaixe **Bandeja**: • **Importar** — permite inserir um arquivo como um objeto incorporado • **Importar e vincular** — permite inserir um arquivo como um objeto vinculado • **Importar na posição original** — permite importar e colocar um gráfico vetorial na posição original onde ele foi criado com relação à página Observar que os botões **Importar** não estão disponíveis no utilitário isolado.
Insira e posicione um gráfico vetorial em um documento	Clique no botão **Importar** ou **Importar e vincular** e faça uma das ações a seguir: • Arraste para posicionar e redimensionar o gráfico. • Pressione **Enter** para centralizar o gráfico na página. • Pressione a **Barra de espaço** para posicionar o gráfico vetorial na posição original onde ele foi criado com relação à página.

Para obter informações sobre como inserir objetos incorporados e vinculados, consulte “Vincular e incorporar objetos ” na página 243.

Você também pode inserir um arquivo em um documento ativo arrastando o arquivo do painel de exibição da janela de encaixe **Bandeja** para o documento ativo.

Também é possível inserir um arquivo em um documento ativo clicando com o botão direito do mouse no painel de exibição e escolher um comando de importar.

Também é possível inserir vários arquivos selecionados.

Para verificar, comprar e substituir uma imagem de layout de esboço

1 No seu documento, clique com o botão direito na imagem de layout de esboço, e clique em **Abrir origem da imagem de layout de esboço**.

2 No site da web do fornecedor de conteúdo on-line, verifique o copyright e as restrições de uso da imagem e compre-a se necessário.

3 No documento, clicar com o botão direito do mouse em uma imagem de layout de esboço e clicar em **Substituir layout de esboço**.

4 Navegue até a imagem comprada e clicar em **Importar**.

Transformações, como escalar, girar e redimensionar, que foram aplicadas à imagem de layout de esboço são preservadas na imagem final. Entretanto, efeitos, como envelopes, distorções, perspectivas, assim como efeitos de bitmap e ajustes, não são preservados.

Também é possível acessar os comandos **Abrir fonte de layout de esboço** e **substituir layout de esboço** ao clicar com o botão direito do mouse em uma imagem de layout de esboço.

Para exibir uma lista de todas as imagens de layout de esboço em um documento

- Abra um documento e execute um dos procedimentos a seguir:
  - Clicar em **Arquivo** ▸ **Imprimir**, clicar na guia **Verificação prévia** (**Questões**) e clicar em **Algumas imagens podem estar sujeitas a copyright e restrições de utilização**.
  - Clique em **Arquivo** ▸ **Propriedades do documento**.

Quando exportar um documento para o formato de arquivo Adobe Illustrator (AI), Scalable Vector Graphics (SVG), HTML ou PDF, é possível exibir uma lista de todas as imagens de layout de esboço nos resumos de verificação prévia.

Instalar fontes

É possível instalar as fontes que encontrar.

Para obter informações sobre como encontrar fontes, consulte "Para procurar conteúdo " na página 82 e "Para pesquisar conteúdo" na página 82.

Para instalar uma fonte

1 No Corel CONNECT ou na janela de encaixe **Conectar**, procure ou pesquise pela fonte que deseja instalar.

2 No painel de visualização, clique com o botão direito do mouse na miniatura da fonte e em **Instalar**.

Uma marca de verificação aparece no canto inferior direito da miniatura da fonte para mostrar que a fonte está instalada.

Para instalar uma fonte da coleção do Content Exchange, você deve ter uma associação de CorelDRAW e se conectar à sua conta no corel.com. Para instalar uma fonte Premium, você deve ter uma associação Premium.

Para desinstalar uma fonte, Clicar com o botão direito do mouse na miniatura da fonte e clicar em **Desinstalar**.

Gerenciar conteúdo

É possível organizar o conteúdo ao usar bandejas ou adicionar arquivos de conteúdo a pastas específicas no computador.

Uma bandeja é útil para coletar conteúdo de várias pastas. Embora haja referência aos arquivos na bandeja, na realidade, eles permanecem em seu local original. É possível adicionar e remover conteúdo da bandeja. A bandeja é compartilhada entre o CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT e o Corel CONNECT. Também é possível abrir arquivos na bandeja para visualizar eles com mais facilidade.

É possível criar bandejas para poder organizar o conteúdo. As bandejas são salvas na pasta **Meus Documentos\Corel\Corel Content\Trays**, mas você pode alterar a pasta padrão em que elas são salvas.

É possível renomear bandejas para atribuir a elas nomes mais significativos. Quando trabalhar com várias bandejas, é possível fechar algumas bandejas temporariamente para evitar a desordem. Uma bandeja pode ser reaberta facilmente quando ela for necessária. Além disso, é possível carregar um arquivo de bandeja que não esteja listado entre as bandejas disponíveis. Pode-se excluir uma bandeja a qualquer momento.

Para adicionar conteúdo a uma bandeja

- Selecione uma ou mais miniaturas no painel de exibição e arraste-as para a bandeja.

  Se deseja abrir um arquivo de uma bandeja, clique com o botão direito do mouse na miniatura.

Também pode arrastar o conteúdo para uma pasta no seu computador para a bandeja.

Para adicionar conteúdo à pasta

- Selecione uma ou mais miniaturas na área de exibição e arraste-as para uma pasta no painel **Pastas de favoritos** ou **Pastas** ou qualquer outra pasta no seu computador.

É possível arrastar conteúdo da bandeja para uma pasta.

Para remover conteúdo de uma bandeja

- Selecione uma ou mais miniaturas na bandeja e clique no botão **Remover da bandeja** .

Para criar uma bandeja

- Clique no botão **Adicionar nova bandeja** no canto inferior direito do painel de bandejas.

  Por padrão, as bandejas são salvas na pasta **Meus Documentos\Corel\Corel Content\Trays**.

É possível enviar e-mails bandejas que contêm apenas conteúdo on-line.

Para alterar a pasta em que as bandejas são salvas

1. No utilitário independente, clique na seta no botão **Ajuda e opções** e clique em **Opções**.
2. Digitar um caminho na caixa **Local da bandeja padrão** .

Para procurar uma pasta, clicar no botão **Procurar** próximo a caixa **Local da bandeja padrão**.

Para trabalhar com bandejas

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma bandeja	Clique na guia bandejas.
Renomear uma bandeja	Clicar com o botão direito do mouse na guia da bandeja, clique em **Renomear** e digite um nome novo.
Abrir uma bandeja	Clicar na seta **Todas as bandejas** e clicar em uma bandeja. Uma bandeja aberta tem uma marca de verificação ao lado do seu nome.
Fechar uma bandeja	Clique com o botão direito do mouse na guia bandeja e clicar em **Fechar**.
Carregar um arquivo de bandeja	Clicar na seta **Todas as bandejas** , clicar em **Abrir arquivo de bandeja** e navegar até o arquivo de bandeja.
Navegar através de várias bandejas	Manter pressionada a tecla **Ctrl**, pressionar **Guia**.
Excluir uma bandeja	Clique com o botão direito do mouse na guia bandeja e clicar em **Excluir**.

Também é possível fechar e excluir uma bandeja selecionada do menu **Todas as bandejas** .

Sincronizar bandejas com o OneDrive

É possível sincronizar suas bandejas com o OneDrive e ter acesso a seu conteúdo de outro computador ou de dispositivos móveis. Você deve ter uma conta no OneDrive para usar este recurso. Depois de se conectar, é possível ver todas as suas pastas no OneDrive no painel **Bibliotecas** no Corel CONNECT e visualizar seu conteúdo no painel de visualização.

Ao excluir arquivos das bandejas, eles também são excluídos do OneDrive quando as bandejas são sincronizadas.

Depois de se conectar, suas pastas no OneDrive aparecem no painel Bibliotecas.

As bandejas são armazenadas em **Meus Documentos\Corel\Corel Content\Trays**. Cada bandeja é armazenada como uma pasta separada. Se as bandejas nunca foram sincronizadas com o OneDrive, cada pasta de bandeja contém atalhos para os arquivos que foram adicionados à bandeja, enquanto os arquivos reais permanecem no local original. Entretanto, ao sincronizar as bandejas com o OneDrive, todos os arquivos adicionados nas bandejas são copiados de seu local original para a respectiva pasta de bandeja.

Ao sincronizar bandejas com o OneDrive, os arquivos sincronizados aparecem na pasta do OneDrive a seguir: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Para sincronizar bandejas com o OneDrive

1 No Corel CONNECT ou na janela de encaixe **Conectar**, clique em **OneDrive** no painel **Bibliotecas**.

2 Conecte-se quando for solicitado.

A primeira vez que você se conecta, o Corel Cloud Service solicitará acesso à sua conta. Sempre é possível alterar esta configuração efetuando login no OneDrive online e especificando quais aplicativos têm acesso à sua conta.

3 Quando solicitado se deseja ativar a Sincronização de Bandeja, clique em **Sim**.

4 Certifique-se de que a caixa de seleção **Ativar Sincronização de Bandeja com o OneDrive neste computador** esteja ativado e escolha uma opção na caixa de listagem **Frequência de sincronização**.

Suas pastas e conteúdo no OneDrive aparecem no painel de visualização.

Você também pode

Fazer upload de arquivos para o OneDrive	Arraste os arquivos do painel de visualização da área de trabalho para a pasta no OneDrive. Você também pode arrastar arquivos para uma bandeja. Se as bandejas forem sincronizadas, os arquivos nela são automaticamente transferidos para o OneDrive.
Importar os arquivos do OneDrive neste documento	Selecione o arquivo no painel de visualização e clique no botão **Importar** ou arraste o arquivo para um documento de CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT aberto.
Remover arquivos de uma pasta no OneDrive	Selecione o arquivo na bandeja e clique no botão **Remover da bandeja**. Quando a bandejá é sincronizada, o arquivo é removido do local sincronizado no OneDrive. Se você excluir um arquivo de uma pasta no OneDrive sincronizada, o arquivo da pasta de bandeja local é movido para a Lixeira quando as bandejas forem sincronizadas.
Acessar o OneDrive on-line	No painel de visualização, clique com o botão direito do mouse em um arquivo ou pasta no OneDrive e escolha **Abrir local de origem** no menu de contexto. O OneDrive abre em um navegador, onde é possível gerenciar seus arquivos e pastas.
Visualizar as propriedades de um arquivo em uma pasta no OneDrive	Clique com o botão direito do mouse o arquivo e, em seguida, clique em **Propriedades**.
Visualizar as propriedades de uma pasta no OneDrive	Clique com o botão direito em um espaço vazio no painel de visualização e, em seguida, clique em **Propriedades**.
Desconectar-se do OneDrive	No painel **Bibliotecas**, clique no botão **Configurar bibliotecas de conteúdo** e em **Desconectar** na área do **OneDrive**.

Se as bandejas estiverem sincronizando e houver um conflito entre dois arquivos com o mesmo nome, ambos são mantidos e um número é acrescentado ao nome do segundo arquivo.

Se você não ativar a Sincronização de Bandeja, ainda é possível ver suas pastas no OneDrive no Corel CONNECT e fazer upload ou download de arquivos.

Os ícones da guia da bandeja indicam o status de sincronização da bandeja: off-line , erro , sincronizando ou sincronizado.

É possível ativar e desativar a Sincronização de Bandeja diretamente da janela de encaixe do painel clicando na seta **Todas as bandejas** no canto inferior esquerdo e, em seguida clicando em **Sincronizar com** ▸ **OneDrive**.

Tipos de conteúdo

Os tipos de conteúdo incluem fontes, clipart, fotos, quadros interativos, padrões vetoriais, padrões de bitmap, quadros de foto, listas de imagens e outros.

Amostras de fontes

Lorem ipsum   Lorem ipsum

Amostra de clipart

Amostra de fotos

Amostra de molduras interativas

Amostra de padrões de vetores

Amostra de padrões de bitmap

Amostra de molduras de fotos

Amostra de listas de imagens

CorelDRAW® X7

Colaborar

Você pode compartilhar designs e ideias com clientes e colegas de trabalho em um ambiente baseado na web usando o ConceptShare™. É possível criar várias áreas de trabalho, transferir criações e convidar outras pessoas para postar comentários.

Esta seção inclui o tópico “Usar o ConceptShare” na página 93.

Usar o ConceptShare

Você pode acessar o ConceptShare a partir do CorelDRAW abrindo uma conta no ConceptShare. Após efetuar login em sua conta e criar uma ou mais áreas de trabalho, você pode carregar seu documento em uma das áreas de trabalho criadas. Cada área de trabalho pode conter vários documentos ou projetos. Em seguida, pode convidar outras pessoas para uma ou mais de suas áreas de trabalho. Cada área de trabalho tem permissões independentes para os usuários, e as pessoas que têm acesso a uma área de trabalho têm acesso a todos os documentos dentro da área.

Cada pessoa com permissão para entrar em sua área de trabalho pode examinar e anotar elementos do projeto que você postou. Os usuários também podem escrever comentários ou responder a comentários anteriores postados por outros usuários. Se vários usuários estiverem conectados ao mesmo tempo, eles podem interagir em tempo real, oferecendo retorno instantâneo. Para obter mais informações, visite o site do ConceptShare na web.

Para abrir uma conta do ConceptShare

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **ConceptShare**.
A janela de encaixe **ConceptShare** é aberta.

2 Clique no botão **Sign up** (Registrar).

3 Siga as instruções.

O conteúdo on-line do ConceptShare pode não estar disponível em todos os idiomas. Alguns idiomas não disponíveis atualmente podem ser disponibilizados no futuro.

Para efetuar login no ConceptShare

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **ConceptShare**.
A janela de encaixe **ConceptShare** é aberta.

2 Digite seu endereço de e-mail e senha nas caixas de texto.

3 Clique no botão **Enviar**.

O conteúdo on-line do ConceptShare pode não estar disponível em todos os idiomas. Alguns idiomas não disponíveis atualmente podem ser disponibilizados no futuro.

Também é possível acessar sua conta no ConceptShare on-line, no site do ConceptShare na web.

Para publicar a imagem da atual em uma área de trabalho do ConceptShare

1 Verifique se está conectado à sua conta no ConceptShare.

Caso tenha efetuado login a partir de um navegador e deseje publicar um documento do CorelDRAW, é necessário efetuar login novamente no CorelDRAW.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **ConceptShare**.

A janela de encaixe **ConceptShare** é aberta.

3 Escolha uma área de trabalho e clique no link **Publish page** (Publicar imagem da página).

No CorelDRAW, você pode publicar páginas avulsas ou documentos de várias páginas, uma página de cada vez. Cada página é carregada como um conceito separado dentro da área de trabalho. Se você efetuar login em sua conta do ConceptShare a partir de um navegador, poderá publicar um documento inteiro de várias páginas, mas não páginas avulsas.

Você também pode publicar a página atual em uma área de uma trabalho clicando em **Arquivo** ▸ **Publicar página no ConceptShare**, clicando com o botão direito do mouse na guia da página na parte inferior da tela e escolhendo **Publicar página no ConceptShare**, ou clicando com o botão direito do mouse na página da janela de encaixe **Gerenciador de objetos** e escolhendo **Publicar página no ConceptShare**.

Linhas, formas e contornos

CorelDRAW® X7

Trabalhar com linhas, contornos e pinceladas

O CorelDRAW permite adicionar linhas e pinceladas por meio de uma variedade de técnicas e ferramentas. Após desenhar linhas ou aplicar pinceladas a linhas, você pode formatá-las. Também é possível formatar os contornos dos objetos.

O CorelDRAW fornece objetos predefinidos que podem ser espalhados ao longo de uma linha. Você pode ainda criar linhas de fluxo e de dimensão em desenhos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

É possível também desenhar linhas com o uso do reconhecimento de forma. Para obter mais informações, consulte "Desenhar usando um reconhecimento de forma" na página 133.

É possível também desenhar linhas com precisão usando as coordenadas do objeto. Para obter mais informações, consulte "Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos" na página 187.

Desenhar linhas

Uma linha é o trajeto entre dois pontos. As linhas podem consistir em vários segmentos, e os segmentos de linha podem ser curvos ou retos. Os segmentos de linha são conectados por nós, que são indicados como pequenos quadrados. O CorelDRAW oferece diversas ferramentas de desenho que permitem desenhar linhas curvas e retas, além de linhas contendo segmentos curvos e retos.

Ferramentas Mão livre e Polilinha

As ferramentas **Mão livre** e **Polilinha** permitem a você desenhar linhas à mão livre como se estivesse fazendo um esboço em um rascunho. Caso cometa um erro ao desenhar curvas à mão livre, é possível apagar imediatamente a parte indesejada e continuar o desenho. Quando você estiver desenhando linhas ou segmentos retos, pode restringi-los a linhas retas horizontais ou verticais.

A ferramenta **Mão livre** permite controlar a suavidade da linha curva que você está desenhando, assim como adicionar segmentos a uma linha existente. Entretanto, a ferramenta **Polilinha** é mais facilmente usada para desenhar, com rapidez, uma linha complexa que consista em segmentos retos e curvos alternados.

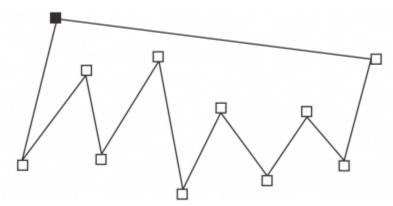
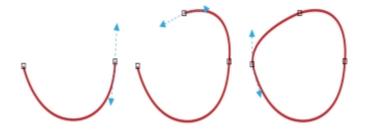
Além de desenhar linhas à mão livre e segmentos retos, é possível usar a ferramenta **Polilinha** para desenhar arcos circulares.

É possível escolher configurações para controlar o funcionamento das ferramentas **Mão livre** e **Polilinha**. Por exemplo, você pode alterar a suavidade padrão de uma linha curva que criou com essas ferramentas.

ferramenta Linha de 2 pontos

É possível desenhar linhas retas usando a ferramenta **Linha de 2 pontos**. Essa ferramenta também permite criar linhas retas perpendiculares ou tangentes aos objetos.

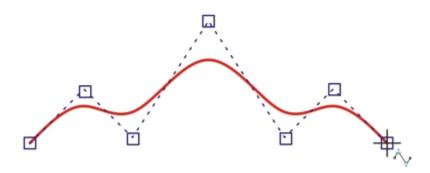
Ferramentas Bézier e Caneta

As ferramentas **Bézier** e **Caneta** permitem desenhar linhas, um segmento por vez, posicionando cada nó com precisão e controlando a forma de cada segmento curvo. Ao usar a ferramenta **Caneta**, você pode visualizar os segmentos de linha que está desenhando.

É possível desenhar linhas com vários segmentos utilizando a ferramenta Bézier e clicando toda vez que desejar mudar a direção da linha.

Pode-se desenhar curvas usando a ferramenta Bézier e arrastando as alças de controle nas extremidades da curva Bézier.

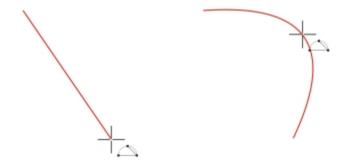
Ferramenta B-spline

Usando pontos de controle, você pode modelar com facilidade uma linha curva e desenhar B-splines, que são geralmente linhas curvas contínuas e suaves. B-splines tocam o primeiro e o último pontos de controle e são puxadas pelos pontos intermediários. Entretanto,

diferentemente dos nós em curvas Bézier, os pontos de controle não permitem especificar os pontos pelos quais uma curva passa quando se deseja alinhar uma curva a outros elementos do desenho.

Os pontos de controle que tocam a linha são chamados de "presos". Os pontos de controle presos funcionam como âncoras. Os pontos de controle que puxam a linha, mas não a tocam, são chamados de "flutuantes". O primeiro e o último pontos de controle sempre são presos em B-splines de extremidade aberta. Os pontos intermediários flutuam por padrão, mas é possível prender pontos se você desejar criar cúspides ou linhas retas dentro da B-spline. Você pode editar B-splines concluídas usando os pontos de controle.

O caminho de uma curva B-spline é determinado pelos pontos de controle definidos.

Ferramenta Curva de 3 pontos

A ferramenta **Curva de 3 pontos** permite desenhar linhas curvas simples especificando a largura e a altura. Use essa ferramenta para criar formas de arco rapidamente, sem manipular nós.

Você pode desenhar uma linha curva especificando sua largura (esquerda), definindo sua altura e clicando na página (direita).

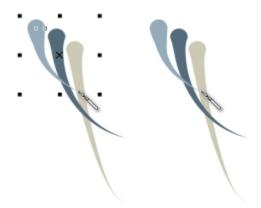
Ferramenta Desenho inteligente

A ferramenta **Desenho inteligente** permite usar reconhecimento de forma para desenhar linhas curvas e retas. Para obter mais informações, consulte “Desenhar usando um reconhecimento de forma” na página 133.

Utilizar nós e alças de controle

Algumas linhas possuem nós e alças de controle que podem ser manipulados para modelar as linhas à medida que se desenha. Para obter informações sobre tipos de nós, consulte “Utilizar objetos de curva” na página 137.

Ocultar a caixa delimitadora

Ao desenhar linhas usando as ferramentas de curva, é possível ocultar a caixa delimitadora exibida ao redor das linhas quando elas são desenhadas. As ferramentas de curva incluem as ferramentas **Mão livre**, **Linha de 2 pontos**, **Bézier**, **Mídia artística**, **Caneta**, **B-Spline**, **Polilinha** e **Curva de 3 pontos**.

Você pode ocultar a caixa delimitadora para tornar mais fluídos desenhos com pinceladas de mídia artística em rápida sucessão.

Para desenhar uma linha com a ferramenta Mão livre

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mão livre** .

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Desenhar uma linha curva	Clique no local em que deseja iniciar a linha curva e arraste.
Desenhar uma linha reta	Clique no local em que deseja iniciar a linha e, em seguida, no local em que deseja que ela termine.
Controlar a suavidade de uma linha curva	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades. Valores mais altos produzem curvas mais suaves.
Reposicionar uma linha	Mantenha pressionados os botões esquerdo e direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição.
Inserir a cópia de uma linha no desenho	Mantenha pressionado o botão direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição. Clique em **Copiar aqui**.
Adicionar segmentos de linha a uma linha existente	Clique no nó final de uma linha selecionada e clique onde deseja que o novo segmento termine.
Criar uma forma fechada a partir de duas ou mais linhas conectadas	Em uma linha que contém dois segmentos, clique no nó final e, em seguida, no nó inicial.

Você pode limitar uma linha criada com a ferramenta **Mão livre** a um ângulo predefinido, chamado de ângulo de limitação, mantendo a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta. Esse recurso é útil para desenhar linhas retas verticais e horizontais. Para obter informações sobre como alterar o ângulo de limitação, consulte “Para alterar o ângulo de restrição” na página 221.

Para apagar uma parte de uma linha curva à mão livre, mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste para trás, sobre a linha, antes de liberar o botão do mouse.

Para desenhar uma linha com a ferramenta Polilinha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polilinha** .

2 Faça uma das opções abaixo:

- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.
- Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja iniciar o segmento e arraste pela página de desenho.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar e alternar entre segmentos retos e curvos.

3 Clique duas vezes para terminar a linha.

Você também pode

Reposicionar uma linha ao desenhar	Mantenha pressionados os botões esquerdo e direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição.
Inserir a cópia de uma linha no desenho	Mantenha pressionado o botão direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição. Clique em **Copiar aqui**.

É possível fechar um objeto aberto clicando no botão **Fechar curva** na barra de propriedades.

Para desenhar uma linha com a ferramenta Polilinha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polilinha** .

2 Clique na janela de desenho e, em seguida, solte o botão do mouse.

3 Pressione **Alt** e mova o ponteiro para criar um arco.

4 Faça uma das opções abaixo:

- Clique para finalizar o arco e solte o **Alt** para retornar ao desenho à mão livre.
- Clique para finalizar o arco e, sem soltar o **Alt**, mova o ponteiro para desenhar outro arco.

5 Clique duas vezes para terminar a linha.

Você pode pressionar **Ctrl** em conjunto com o **Alt** para limitar o arco para incrementos de 15 graus ou outro ângulo predefinido, chamado de ângulo de limitação. Para obter informações sobre como alterar o ângulo de limitação, consulte "Restringir objetos" na página 220.

Para desenhar uma linha reta usando a ferramenta Linha de 2 pontos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha de 2 pontos** .

2 Aponte para onde deseja iniciar a linha e arraste para desenhá-la.

Ô medida que você arrasta, o comprimento e o ângulo do segmento são exibidos na barra de status. Se estiver adicionando uma linha, o comprimento total de todos os segmentos também é exibido.

Para desenhar uma linha perpendicular

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha de 2 pontos** .

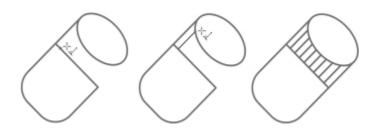
2 Na barra de propriedades, clique no botão **Linha perpendicular de 2 pontos** .

3 Clique na borda de um objeto e arraste-a para onde deseja que a linha termine.

Se desejar desenhar uma linha perpendicular a dois objetos, arraste a borda do segundo objeto e solte o botão do mouse quando for exibido o ponto de alinhamento perpendicular.

Para estender a linha além do segundo objeto, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** quando o ponto de alinhamento perpendicular for exibido e arraste para onde deseja que a linha termine.

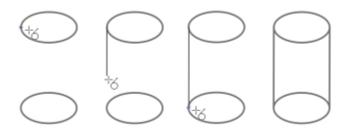
Esse procedimento não pode ser usado para desenhar uma linha perpendicular à linha de base de um objeto de texto.

Também é possível arrastar a partir de uma curva existente para desenhar uma linha perpendicular.

Desenhar linhas perpendiculares

Para desenhar uma linha tangente

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha de 2 pontos** .
2 Na barra de propriedades, clique no botão **Linha de 2 pontos tangencial** .
3 Clique na borda de um segmento curvo em um objeto e arraste para onde deseja que a linha tangente termine.
   Se desejar desenhar uma linha tangente a dois objetos, arraste a borda do segundo objeto e solte o botão do mouse quando for exibido o ponto de alinhamento tangencial. O ponto de alinhamento pelo quadrante é exibido quando ele coincide com o ponto de alinhamento tangencial.

   Para estender a linha além do segundo objeto, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** quando o ponto de alinhamento perpendicular for exibido e arraste para onde deseja que a linha termine.

O modo **Linha de 2 pontos tangencial** pode ser usado para desenhar os lados do cilindro.

Desenhar linhas tangentes

Para desenhar uma linha com a ferramenta Bézier

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Bézier** .
2 Faça uma das opções abaixo:
   - Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja colocar o primeiro nó e arraste a alça de controle para o local em que deseja inserir o próximo nó. Solte o botão do mouse e arraste a alça de controle para criar a curva.
   - Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.

   Você pode adicionar quantos segmentos desejar.
3 Pressione a **barra de espaço** para terminar a linha.

Você também pode

Desenhar um segmento curvo seguido de um segmento reto	Desenhe um segmento curvo, clique duas vezes no nó final e clique onde deseja que o segmento termine.
Desenhar um segmento reto seguido de um segmento curvo	Desenhe um segmento reto. Clique no ponto final do segmento, arraste até o local desejado e solte o botão do mouse. Arraste para desenhar uma curva.
Alterar o ângulo curvo para predefinir os incrementos à medida que desenha	Com a tecla **Ctrl** pressionada, arraste a alça de controle.

Para desenhar uma linha com a ferramenta Caneta

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Caneta** .

2 Faça uma das opções abaixo:

- Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja colocar o primeiro nó e arraste a alça de controle para o local em que deseja inserir o próximo nó. Solte o botão do mouse e arraste a alça de controle para criar a curva desejada.
- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar e alternar entre segmentos retos e curvos. Para obter mais informações sobre a alternância de segmentos curvos e retos, consulte “Para desenhar uma linha com a ferramenta Bézier” na página 102.

3 Clique duas vezes para concluir a linha.

Você também pode

Visualizar uma linha ao desenhar	Ative o botão **Modo de visualização** na barra de propriedades. Clique na página de desenho e solte o botão do mouse. Mova o mouse e clique para terminar a linha.
Adicionar um nó a uma linha	Ative o botão **Adicionar ou excluir nós automaticamente** na barra de propriedades. Aponte para o local na linha em que deseja adicionar um nó e clique quando o ponteiro mudar para o estado **Adicionar nós** .
Excluir um nó de uma linha	Aponte para um nó e clique quando o ponteiro mudar para o estado **Excluir nós** .

Para desenhar uma B-spline

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **B-spline** .

2 Clique onde desejar iniciar a linha.

3 Clique para definir todos os pontos de controle necessários para modelar a linha.

Por padrão, os pontos de controle flutuam, mas é possível prendê-los na linha pressionando **V** ao clicar.

4 Clique duas vezes para concluir a linha.

Pressionar **Esc** cancela a linha em vez de concluí-la.

Você também pode

Remodelar a linha usando pontos de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e reposicione os pontos de controle para remodelar a linha.

Você também pode

Fazer um ponto de controle flutuar	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma**, clique em um ponto de controle preso e, em seguida, no botão **Tornar ponto de controle flutuante** na barra de propriedades.
Prender um ponto de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma**, clique em um ponto de controle flutuante e, em seguida, no botão **Prender ponto de controle** na barra de propriedades.
Adicionar um ponto de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e clique duas vezes ao longo de uma linha de controle.
Excluir um ponto de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e clique duas vezes no ponto de controle que deseja excluir.
Selecionar vários pontos de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e, mantendo pressionada a tecla **Shift**, clique nos pontos de controle que deseja selecionar.

Se você adicionar uma B-spline selecionando o primeiro ou o último ponto de controle, o ponto de controle preso é automaticamente alterado para um ponto de controle flutuante conforme você desenha a nova parte da linha.

Também é possível adicionar pontos de controle ao desenhar uma B-spline pressionando a **Barra de espaço** em vez de clicar.

Para desenhar uma curva usando a ferramenta Curva de 3 pontos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Curva de 3 pontos**.
2 Clique no local em que deseja iniciar a curva e arraste até o local em que deseja terminá-la.
3 Solte o botão do mouse e clique no local em que deseja posicionar o centro da curva.

Você também pode

Desenhar uma curva circular	Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** ao arrastar.
Desenhar uma curva simétrica	Mantenha pressionada a tecla **Shift** ao arrastar.

Para definir opções para as ferramentas Mão livre e Bézier

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Caixa de ferramentas** e na ferramenta **Mão livre**/**Bézier**.
3 Mova o controle deslizante **Suavização de mão livre** para definir a suavidade padrão para linhas curvas.

Valores mais altos produzem curvas mais suaves.

Clique duas vezes na ferramenta **Mão livre** ou **Bézier**, para exibir a página **Mão livre/Bézier**, na caixa de diálogo **Opções**.

Para ocultar a caixa delimitadora ao usar ferramentas de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas de curva:
- **Mão livre**

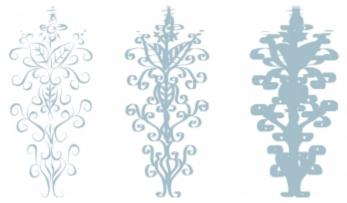
- **Linha de 2 pontos**
- **Bézier**
- **Mídia artística**
- **Caneta**
- **B-Spline**
- **Polilinha**
- **Curva de 3 pontos**

2 Clique no botão **Caixa delimitadora** na barra de propriedades.

Quando se oculta a caixa delimitadora ao trabalhar com uma ferramenta de curva, a caixa delimitadora permanece oculta para todas as ferramentas de curva. Por exemplo, se você ocultar a caixa delimitadora ao usar a ferramenta **Mão livre**, ela permanecerá oculta ao alternar para a ferramenta **Bézier**.

Também é possível ocultar a caixa delimitadora clicando em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clicando em **Exibir** na lista de categorias **Espaço de trabalho** e, depois, ativando a caixa de seleção **Ocultar caixa delimitadora para ferramentas de curva**.

Desenhar linhas caligráficas, sensíveis à pressão e predefinidas

O CorelDRAW permite simular o efeito de uma caneta caligráfica ao desenhar linhas. As linhas caligráficas variam em espessura conforme a direção da linha e o ângulo da ponta da caneta Por padrão, as linhas caligráficas aparecem como formas fechadas desenhadas a lápis. Controle a espessura de uma linha caligráfica alterando o ângulo da linha desenhada em relação ao ângulo caligráfico escolhido. Por exemplo, quando a linha desenhada é perpendicular ao ângulo caligráfico, ela tem a espessura máxima especificada pela largura da caneta. No entanto, as linhas desenhadas no ângulo caligráfico têm pouca ou nenhuma espessura.

Uma caneta caligráfica permite desenhar linhas de várias espessuras.

O CorelDRAW permite criar linhas sensíveis à pressão que variam de espessura. Você cria esse efeito com o mouse ou com uma caneta sensível à pressão e uma mesa digitalizadora. Ambos os métodos resultam em linhas com bordas curvas e larguras variáveis ao longo de um caminho. Para obter informações sobre o uso de uma caneta sensível à pressão em uma mesa digitalizadora, consulte as instruções do fabricante.

Um desenho de for usando três diferentes linhas de mídia artística: linhas caligráficas (esquerda), linhas sensíveis à pressão de espessuras variadas (centro) e linhas retas predefinidas (direita).

O CorelDRAW fornece linhas predefinidas que permitem a criação de pinceladas espessas com diversas formas. Após desenhar uma linha caligráfica ou predefinida, é possível aplicar a ela um preenchimento do mesmo modo como em qualquer outro objeto. Para obter informações sobre aplicação de preenchimentos, consulte “Preencher objetos” na página 271.

Para desenhar uma linha caligráfica

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística** .
2 Clique no botão **Caligrafia** na barra de propriedades.
3 Digite um valor na caixa **Ângulo caligráfico** na barra de propriedades.
4 Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Você também pode

Definir a largura da linha	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Suavizar as bordas da linha	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

A largura definida é a largura máxima da linha. O ângulo da linha desenhada em relação ao ângulo de caligrafia determina a largura real da linha.

Para desenhar uma linha sensível à pressão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística** .
2 Clique no botão **Pressão** na barra de propriedades.
Se estiver utilizando o mouse, pressione a seta **Para cima** ou **Para baixo** para simular alterações na pressão da caneta e alterar a largura da linha.
3 Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Você também pode

Alterar a largura da linha	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

A largura definida representa a largura máxima da linha. A pressão aplicada determina a largura real da linha.

Para desenhar uma linha predefinida

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Clique no botão **Predefinir** na barra de propriedades.
3. Escolha uma linha predefinida na caixa de listagem **Pincelada predefinida**.
4. Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Você também pode

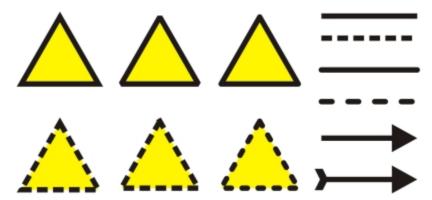
Definir a largura da linha	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Suavizar as bordas da linha	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

Também é possível escolher linhas predefinidas na janela de encaixe **Mídia artística**. Para abrir a janela de encaixe **Mídia artística**, clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

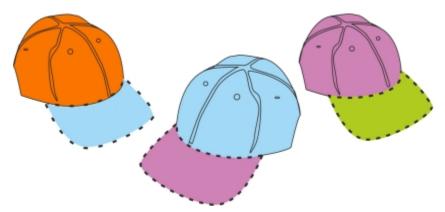
Formatar linhas e contornos

As linhas são tratadas do mesmo modo que os contornos de formas fechadas, como polígonos e elipses. Em alguns programas, os contornos são conhecidos como pinceladas ou linhas espessas.

Você pode alterar a aparência de linhas e contornosusando os controles naseção**Contorno** dajanela de encaixe **Propriedades do objeto**, da caixa de diálogo**Caneta de contorno** e a barra de propriedades. Por exemplo, é possível especificar a cor, a largura e o estilo de linhas e contornos.

Você pode escolher um estilo de canto para controlar a forma de canto das linhas e escolher um estilo de extremidade de linha para alterar a aparência dos pontos de extremidade de uma linha. Por padrão, um contorno é aplicado no topo do preenchimento de um objeto, mas ele pode ser aplicado atrás do preenchimento, com o preenchimento sobreposto ao contorno. Também é possível vincular a espessura do contorno ao tamanho de um objeto, de modo que o contorno aumente ou diminua à medida que o tamanho do objeto aumente e diminua, respectivamente. Além disso, você pode definir o contorno para imprimir sobre as cores subjacentes, sem removê-las durante a impressão.

Foram aplicados estilos de cantos diferentes à linha superior e inferior de triângulos. Foram aplicadas extremidades de linha diferentes às linhas no canto superior direito. Foram aplicadas pontas de seta às linhas no canto inferior direito.

É possível definir o limite de meia-esquadria para determinar a forma de canto em objetos que contêm linhas que formam ângulos agudos. Os cantos com ângulos acima do limite de meia-esquadria são pontiagudos (meia-esquadria); os cantos com ângulos abaixo do limite de meia-esquadria são chanfrados (retos).

Além disso, é possível especificar a posição do contorno posicionando-o fora ou dentro do objeto ou centralizando-o de forma que ele sobreponha-se igualmente dentro e fora de um objeto. O efeito das opções de posicionamento de contorno são mais óbvias em contornos espessos.

Você pode especificar a posição do contorno. Opções de contorno da esquerda para a direita: Fora, Centralizado, Dentro

As propriedades padrão do contorno e das linhas de cada novo objeto que você desenha são:

- largura da espessura mínima;
- cor preta
- linha sólida
- canto reto e estilos de extremidade das linhas;
- contorno centralizado
- nenhuma ponta de seta aplicada;
- contorno aplicado ao topo do preenchimento de um objeto
- contorno não vinculado ao tamanho do objeto.

Entretanto, é possível alterar qualquer uma dessas linhas padrão e as propriedades de contorno a qualquer momento.

É possível criar contornos caligráficos. Um contorno caligráfico varia conforme a espessura, criando o efeito de um desenho feito à mão.

Criar contornos recortáveis

Para criar um contorno recortável para dispositivos como plotadoras, cortadoras de vinil e dispositivos de impressão-corte, é necessário atribuir o nome da cor predefinida adequado (normalmente CutContour) que é especificado pelo fabricante do dispositivo.

Observe que os contornos recortáveis não são impressos quando identificados pelo dispositivo de impressão-corte ou RIP. Se você deseja tornar os contornos imprimíveis, use o comando **Objeto ▸ Formato ▸ Limite**. Para obter mais informações, consulte "Para criar um limite em torno dos objetos selecionados" na página 187.

Para especificar configurações de linha e de contorno

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Propriedades do objeto**.

3 Na seção **Contorno**, digite um valor na caixa **Largura**.
Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**.

4 Abra o seletor de cor e clique em uma cor.

5 Escolha um estilo de linha na caixa **Estilo**.

Você também pode

Alterar as unidades de medida da largura do contorno	Escolher uma unidade de medida na caixa **Unidades de contorno**.
Definir o limite de meia-esquadria	Digite um valor na caixa **Limite demeia-esquadria**.
Definir a forma dos cantos	Clique em um dos botões a seguir: • **Cantos com esquadrias** — cria cantos pontiagudos • **Arredondar cantos** — cria cantos arredondados • **Cantos chanfrados** — cria cantos chanfrados
Definir a aparência dos pontos finais em caminhos abertos	Clique em um dos botões a seguir: • **Calota quadrada** — cria formas de finalização quadrada • **Calota arredondada** — cria formas de finalização arredondada • **Calota quadrada estendida** — cria formas de finalização quadrada que estendem o comprimento da linha
Especificar a posição do contorno	Clique em um dos botões a seguir: • **Contorno externo** — posiciona o contorno fora do objeto • **Contorno centralizado** — centraliza o contorno ao longo da borda do objeto • **Contorno interno** — posiciona o contorno dentro do objeto
Aplicar um contorno atrás do preenchimento de um objeto	Ative a caixa de seleção **Atrás do preenchimento**. Se esta caixa de seleção não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.
Vincular a espessura do contorno ao tamanho de um objeto	Ative a caixa de seleção **Escala com objeto**. Se esta caixa de seleção não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.
Defina o contorno para imprimir sobre as cores subjacentes durante a impressão	Ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta do contorno**.

Você também pode	
	Se esta caixa de seleção não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.
Criar um estilo de linha	Clique no botão **Configurações** e mova o controle deslizante na caixa de diálogo **Editar estilo de linha**. Ao clicar nas caixas à esquerda do controle deslizante, você pode especificar o posicionamento e a frequência dos pontos no novo estilo de linha criado. Clique em **Adicionar**.
Editar um estilo de linha	Escolha um estilo de linha na caixa de listagem **Estilo** e clique em **Configurações**. Crie um estilo de linha na caixa de diálogo **Editar estilo de linha** e clique em **Substituir**.

Também é possível especificar as configurações de linha e contorno na caixa de diálogo **Caneta de contorno**. Para acessar a caixa de diálogo **Caneta de contorno**, clique duas vezes no ícone **Contorno** na barra de status.

Também é possível alterar a largura do contorno de um objeto selecionado digitando um valor na caixa **Espessura do contorno** na barra de propriedades.

Para criar um contorno caligráfico

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na seção **Contorno**, clique em um dos seguintes botões para definir a forma dos cantos:
- **Cantos com esquadria**
- **Cantos arredondados**
- **Cantos chanfrados**

Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**.

4 Digite um valor na caixa **Esticar** para alterar a largura da ponta da caneta.

Se a caixa **Esticar** não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.

O valor varia de 1 a 100, sendo 100 a configuração padrão. Reduzir o valor torna retangular as pontas quadradas e ovais as pontas redondas, criando um efeito caligráfico mais pronunciado.

5 Digite um valor na caixa **Ponta da inclinação** para alterar a orientação da caneta em relação à superfície do desenho.

Para redefinir os valores **Esticar** e **Ponta da inclinação** para seus valores originais, clique no botão **Padrão**.

Também é possível criar um contorno caligráfico na caixa de diálogo **Caneta de contorno**. Para acessar a caixa de diálogo **Caneta de contorno**, clique duas vezes no ícone **Contorno** na barra de status.

Além disso, é possível ajustar os valores **Esticar** e **Ângulo** arrastando a caixa de visualização **Forma da ponta**.

Para definir as propriedades da linha e do contorno em novos objetos

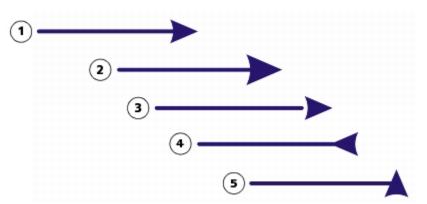
1 Utilizando a ferramenta **Seleção**, clique em um espaço vazio na janela de desenho para desmarcar todos os objetos.

2 Clique duas vezes no ícone **Contorno** na barra de status.

3 Na caixa de diálogo **Alterar padrões de documento**, ative as caixas de seleção dos objetos e texto cujas configurações padrão você deseja alterar, e clique em **OK**.

4 Especifique as configurações que deseja na caixa de diálogo **Caneta de contorno**.

Adicionar pontas de seta a linhas e curvas

As pontas de seta permitem aprimorar os pontos iniciais e finais de linhas e curvas. Você pode especificar os atributos de uma ponta de seta com precisão. Por exemplo, é possível definir o tamanho exato de uma ponta de seta, bem como deslocar ou girar a ponta de seta com extrema precisão. Pontas de seta também podem ser viradas vertical e horizontalmente. Você pode salvar os atributos especificados como predefinições de pontas de seta para uso posterior.

A ponta de seta em sua forma original (1), redimensionada (2), com deslocamento de 6 0% ao longo do eixo X (3), virada horizontalmente (4) e girada em 90 graus (5).

Você pode editar as predefinições de pontas de seta existentes e criar uma predefinição de ponta de seta com base em uma existente. Também é possível criar uma predefinição de ponta de seta com base em um objeto, como uma curva ou uma forma fechada. Quando uma predefinição de ponta de seta não for mais necessário, é possível excluí-la.

Para adicionar uma ponta de seta

1 Selecione uma linha ou uma curva.

2 Abra o seletor **Ponta de seta inicial**, na barra de propriedades, e clique em uma forma de extremidade de linha.

3 Abra o seletor **Terminar Ponta de seta** e clique em uma forma de extremidade de linha

Remova uma ponta de seta escolhendo a predefinição **Sem ponta de seta** no seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final**.

Também é possível adicionar pontas de setas da caixa de diálogo **Caneta de contorno** ou a seção **Contorno** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**.

Para especificar os atributos das pontas de seta de uma linha ou curva

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione uma linha ou curva que tenha uma ponta de seta.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na seção **Contorno**, clique no botão **Configurações de ponta de seta** próximo ao seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final**, e clique em **Atributos**.

Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**. Se a caixa **Configurações de ponta de seta** não for exibida, clique na seta na parte inferior da seção **Contorno**.

Se desejar que as pontas de seta inicial e final tenham o mesmo tamanho, deslocamento, ângulo de rotação e orientação, ative a caixa de seleção **Compartilhar atributos**.

4 Na caixa de diálogo **Atributos de Ponta de seta**, execute algumas das tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Especificar o tamanho de uma ponta de seta	Na área **Tamanho**, digite um valor na caixa **Comprimento** ou **Largura**. Se desejar criar uma ponta de seta não proporcional, desmarque a caixa de seleção **Proporcional**.
Deslocar uma ponta de seta	Na área **Deslocamento**, digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Espelhar uma ponta de seta	Na área **Espelhar**, ative a caixa de seleção **Horizontalmente** ou **Verticalmente**.
Girar uma ponta de seta	Especifique um ângulo na caixa **Rotação**.
Salvar os atributos de uma ponta de seta personalizada como uma predefinição de ponta de seta	Ative a caixa de seleção **Salvar como predefinição deponta de seta**. Acesse a nova predefinição de ponta de seta nos seletores **Ponta de seta inicial** e **Ponta de seta final** na barra de propriedades.

Você pode alternar pontas de seta de uma extremidade de uma linha ou curva para outra clicando no botão **Configurações de ponta de seta** e em **Trocar**.

Você pode remover uma ponta de seta de uma linha ou curva clicando no botão **Configurações de ponta de seta** e em **Nenhum**.

Para editar uma predefinição de ponta de seta

1 Usando a ferramenta **Seleção**, escolha um objeto que tenha uma ponta de seta.

2 Clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Propriedades do objeto**.

3 Na seção **Contorno**, clique no botão **Configurações de ponta de seta** próximo ao seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final** e clique em **Editar**.

Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**. Se o seletor **Ponta de seta inicial** não for exibida, clique na seta na parte inferior da seção **Contorno**.

4 Na caixa de diálogo **Atributos de Ponta de seta**, especifique os atributos desejados.

É possível criar uma predefinição de ponta de seta com base em uma predefinição existente. Clique no botão **Configurações de ponta de seta** e em **Novo**. Em seguida, especifique os atributos desejados na caixa de diálogo **Atributos de Ponta de seta** e digite o nome de uma predefinição na área **Salvar Ponta de seta**.

Para excluir uma predefinição de ponta de seta, selecione a predefinição no seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final**, clique no botão **Configurações de ponta de seta** e clique em **Excluir.**

Para criar uma predefinição de ponta de seta a partir de um objeto

1 Selecione um objeto para usar como uma ponta de seta.

2 Clique em **Ferramentas ▸ Criar ▸ Ponta de seta**.

3 Na caixa de diálogo **Criar ponta de seta**, digite um valor na caixa **Comprimento** ou **Largura**.

Se desejar criar uma ponta de seta não proporcional, desmarque a caixa de seleção **Proporcional** e digite valores nas caixas **Comprimento** e **Largura**.

Copiar, converter e remover contornos

O CorelDRAW permite copiar as propriedades de contorno para outros objetos.

Você também pode converter um contorno em um objeto e pode remover um contorno. Converter um contorno em objeto cria um objeto fechado não preenchido com a forma do contorno. Você pode aplicar preenchimentos e efeitos especiais ao novo objeto.

Para copiar propriedades de contorno para outro objeto

1 Usando a ferramenta **Seleção**, escolha o objeto que tem o contorno que você deseja copiar.

2 Clique com o botão direito do mouse, arraste o objeto de origem sobre o objeto de destino ao qual você deseja aplicar o contorno. Um contorno azul do objeto original segue o ponteiro até o novo objeto.

3 Quando o ponteiro se transformar em um ponteiro em cruz, solte o botão do mouse e escolha **Copiar contorno aqui** no menu contextual.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar propriedades do contorno. Para obter mais informações, consulte "Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro" na página 194.

Também é possível amostrar a cor de um objeto existente e aplicar a cor amostrada ao contorno de outro objeto. Para obter mais informações, consulte "Para extrair amostra de uma cor" na página 261.

Para converter um contorno em um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Converter contorno em objeto**.

O contorno se torna um objeto fechado e não preenchido, independente do preenchimento do objeto original. Se desejar aplicar um preenchimento ao novo objeto, o preenchimento é aplicado à área que foi o contorno do objeto original.

Uma estrela com um contorno aplicado (esquerda); o contorno foi convertido em um objeto independente do preenchimento original (centro); um preenchimento gradiente foi aplicado ao novo objeto fechado.

Para converter um contorno em um objeto, pressione **Ctrl** + **Shift** + **Q**.

Para remover o contorno de um objeto

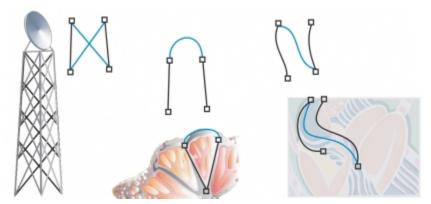
1 Selecione um objeto.

2 Na barra de propriedades, escolha **Nenhum** na caixa de listagem **Largura do contorno**.

Você também pode remover o contorno de um objeto selecionando-o e clicando com o botão direito do mouse na amostra **Sem cor** na paleta de cores.

Fechar vários segmentos de linha

Você pode criar um objeto fechado rapidamente a partir de segmentos de linha selecionando as linhas desejadas para conexão e a forma da linha de conexão.

É possível conectar linhas usando os nós mais próximos entre elas. A linha de conexão pode ser reta ou curva. Você também pode conectar linhas utilizando os nós inicial e final. O nó final da primeira linha selecionada conecta-se diretamente ao nó inicial da linha selecionada mais próxima. As linhas conectadas adotam as propriedades da primeira linha selecionada.

O fechamento de vários segmentos de linha pode ser o ponto de partida para desenhos mais complexos.

Para fechar vários segmentos de linha

1 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione cada objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▶ **Unir curvas**.

3 Na janela de encaixe **Unir curvas**, escolha uma das opções a seguir:

- **Estender**
- **Chanfro**
- **Filete**
- **Curva Bézier**

4 Clique em **Aplicar**.

Você também pode

Especificar a margem de espaço	Digite um valor na caixa **Margem de espaço**.
Especifique o raio	Digite um valor na caixa **Raio**.

Você também pode conectar os subcaminhos de um grupo de objetos.

Também é possível selecionar linhas com a marca de seleção. Quando se usa a marca de seleção para selecionar linhas, são usadas as propriedades do objeto de baixo da camada. Para ver o objeto que está por baixo, abra a janela de encaixe **Gerenciador do objeto** clicando em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Gerenciador do objeto**.

Aplicar pinceladas

O CorelDRAW permite aplicar diversas pinceladas predefinidas, desde pinceladas com pontas de seta até as preenchidas com padrões de arco-íris. Ao desenhar uma pincelada predefinida, é possível especificar alguns de seus atributos. Por exemplo, você pode alterar a largura de uma pincelada e especificar sua suavidade.

Também é possível criar pinceladas personalizadas usando um objeto ou um grupo de objetos vetoriais. Quando criar uma pincelada personalizada, você poderá salvá-la como uma predefinição.

A imagem acima foi criada com o uso de muitas pinceladas e larguras diferentes.

Para aplicar uma pincelada predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2 Clique no botão **Pincel** na barra de propriedades.
3 Escolha uma categoria de pincel na caixa de listagem **Categoria**.
4 Escolha uma pincelada na caixa de listagem **Pincelada**.
5 Arraste até que a pincelada esteja com a forma desejada.

Você também pode

Definir a largura da pincelada	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Suavizar as bordas da pincelada	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de pincelada ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

Caso tenha acesso a uma pincelada que não esteja na caixa de listagem **Pincelada**, aplique-a clicando no botão **Procurar** na barra de propriedades e localizando o arquivo da pincelada.

Também é possível escolher pinceladas na janela de encaixe **Mídia artística**. Para abrir a janela de encaixe **Mídia artística**, clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

Para criar uma pincelada personalizada

1 Selecione um objeto ou um conjunto de objetos agrupados.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
3 Clique no botão **Pincel** na barra de propriedades.
4 Clique no objeto ou nos objetos agrupados.
5 Clique no botão **Salvar pincelada de mídia artística** na barra de propriedades.
6 Digite um nome de arquivo para a pincelada.
7 Clique em **Salvar**.

As pinceladas personalizadas podem ser acessadas pela barra de propriedades escolhendo-se **Personalizado** na caixa de listagem **Categoria**. As pinceladas personalizadas são exibidas na caixa de listagem **Pincelada**.

Para excluir uma pincelada personalizada, escolha **Personalizado** na caixa de listagem **Categoria** na barra de propriedades, escolha a pincelada na caixa de listagem **Pincelada** e clique no botão **Excluir**.

Espalhar os objetos em uma linha

O CorelDRAW permite espalhar uma série de objetos em uma linha. Além de gráficos e objetos de texto, é possível importar bitmaps e símbolos para espalhar em uma linha.

Você pode controlar a aparência de uma linha espalhada ajustando o espaçamento entre objetos, para que fiquem mais próximos ou mais distantes uns dos outros. Também é possível variar a ordem dos objetos na linha. Por exemplo, se estiver espalhando uma série de objetos que incluem uma estrela, um triângulo e um quadrado, você pode alterar a ordem de espalhamento para que o quadrado apareça primeiro, seguido do triângulo e da estrela. O CorelDRAW também permite mudar a posição dos objetos em uma linha espalhada, girando-os ao longo do caminho ou deslocando-os em uma das quatro direções diferentes: alternada, esquerda, aleatória ou direita. Por exemplo, você pode escolher um deslocamento à esquerda para alinhar os objetos espalhados à esquerda do caminho.

Também é possível criar um novo padrão de espalhamento com seus próprios objetos.

Objetos espalhados em uma linha curva (à esquerda). Os objetos e a linha foram editados depois de os objetos serem espalhados (à direita).

Para espalhar um padrão

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Clique no botão **Espalhador** na barra de propriedades.
3. Escolha uma categoria de padrão de espalhamento na caixa de listagem **Categoria** na barra de propriedades.
4. Escolha um padrão de espalhamento na caixa de listagem **Padrão de espalhamento** na barra de propriedades.
5. Arraste para desenhar a linha.

Você também pode

Ajustar o número de objetos espalhados em cada ponto de espaçamento	Digite um número na caixa superior da caixa **Imagens por salpico e espaçamento de imagens** 1 na barra de propriedades.

Você também pode	
Ajustar o espaçamento entre salpicos	Digite um número na caixa inferior da caixa **Imagens por salpico e espaçamento de imagens** na barra de propriedades.
Definir a ordem de espalhamento	Escolha uma ordem de espalhamento na caixa de listagem **Ordem de espalhamento** na barra de propriedades.
Ajustar o tamanho dos objetos espalhados	Digite um número na caixa superior da caixa **Tamanho de objetos espalhados** na barra de propriedades.
Aumentar ou reduzir o tamanho dos objetos espalhados à medida que avançam pela linha	Digite um número na caixa inferior da caixa **Tamanho de objetos espalhados** na barra de propriedades.
Aplicar transformações para espalhar em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

Aumentar o valor do tamanho de objetos espalhados na linha torna esses objetos maiores à medida que são distribuídos ao longo do caminho.

Os padrões de espalhamento com objetos mais complexos utilizam mais recursos do sistema. O CorelDRAW demora mais para produzir linhas com objetos complexos; além disso, esses objetos aumentam o tamanho do arquivo. A utilização de símbolos para cada grupo da lista pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo e diminuir as exigências do sistema. Para obter mais informações sobre criação de símbolos, consulte “Trabalhar com símbolos” na página 235.

Também é possível escolher padrões de espalhamento na janela de encaixe **Mídia artística**. Para abrir a janela de encaixe **Mídia artística**, clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

Para girar as linhas espalhadas

1 Selecione o padrão de espalhamento que deseja ajustar.

2 Clique no botão **Rotação** na barra de propriedades.

3 Digite um valor entre 0 e 360 na caixa **Ângulo** na barra de propriedades.

Para que cada objeto do espalhamento gire incrementalmente, ative a caixa de seleção **Usar incremento** e digite um valor na caixa **Incremento**.

4 Ative uma das opções a seguir:

- **Baseada no caminho** — gira objetos em relação à linha
- **Baseada na página** — gira objetos em relação à página

5 Aperte **Enter**.

Para deslocar as linhas espalhadas

1 Selecione um padrão de espalhamento.

2 Clique no botão **Deslocamento** na barra de propriedades.

3 Ative a caixa de seleção **Usar deslocamento** para deslocar objetos do caminho da linha espalhada.

Para ajustar a distância de deslocamento, digite um novo valor na caixa **Deslocamento**.

4 Escolha uma direção de deslocamento na caixa de listagem **Direção do deslocamento**.

Para alternar entre o lado esquerdo e o lado direito da linha, escolha **Alternando**.

Para criar um novo padrão de espalhamento

1 Clique em **Efeitos ▸ Mídia artística**.

2 Selecione um objeto, um grupo de objetos agrupados ou um símbolo.

3 Clique no botão **Salvar** na janela de encaixe **Mídia artística**.

4 Ative o **Espalhador de objetos**.

5 Clique em **OK**.

6 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome de arquivo**.

7 Clique em **Salvar**.

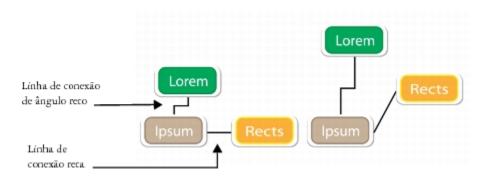
Os padrões de espalhamento são salvos como arquivos CDR (CorelDRAW) e podem ser acessados escolhendo-se **Personalizado** na caixa de listagem **Categoria** na barra de propriedades **Mídia artística**, e escolhendo um padrão de espalhamento na caixa de listagem **Padrão de espalhamento**.

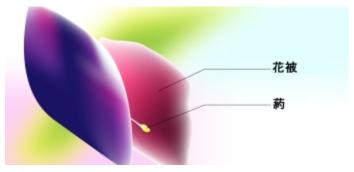
Para excluir um padrão de espalhamento personalizado, selecione o padrão de espalhamento na barra de propriedades **Padrão de espalhamento** e clique no botão **Excluir**.

Desenhar linhas de conexão e legendas

É possível desenhar linhas de conexão entre objetos. Os objetos ficam conectados por essas linhas, mesmo quando você move um ou ambos os objetos. Linhas de conexão, também conhecidas como "linhas de fluxo", são usadas em desenhos técnicos, como diagramas, fluxogramas e diagramas esquemáticos. Para obter informações sobre como desenhar formas de fluxograma, consulte "Desenhar formas predefinidas" na página 132.

Há três tipos de linhas de conexão que você pode desenhar. É possível desenhar uma linha de conexão reta. E desenhar também linhas de conexão de ângulo reto com um canto agudo ou arredondado. Você pode editar as linhas de conexão movendo, adicionando ou excluindo segmentos.

Usando os controles da barra de propriedades, é possível modificar a largura e o estilo de uma linha de conexão, bem como aplicar pontas de seta. Para obter mais informações, consulte "Formatar linhas e contornos " na página 107. Você também pode alterar a cor das linhas de conexão.

Quando se move objetos, suas linhas de conexão permanecem anexadas.

É possível desenhar linhas de legenda que rotulam e chamam a atenção para os objetos.

Exemplos de legendas

Para poder usar linhas de conexão e legenda com precisão, é necessário alinhá-las a nós específicos nos objetos. Para obter mais informações sobre alinhamento e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 202.

Para desenhar uma linha de conexão entre dois ou mais objetos

1 Na caixa de ferramentas, clique no botão da ferramenta **Conector de linha reta** e, em seguida, em uma das opções a seguir:

- Ferramenta **Ferramenta Conector de linha reta** — para criar uma linha de conexão reta em qualquer ângulo
- **Ferramenta Conector de ângulo reto** — para criar uma linha de conexão que contenha segmentos verticais e horizontais em ângulos retos
- Ferramenta **Conector redondo de ângulo reto** — para criar uma linha de conexão que contenha elementos verticais e horizontais em ângulos retos arredondados.

2 Arraste de um nó de um objeto até um nó de outro objeto.

Você também pode

Mover um segmento horizontal em uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, selecione uma linha de conexão e arraste o nó central no segmento que deseja mover.
Mover um ponto final de uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, arraste um nó final ao longo da borda do objeto.
Adicionar um segmento a uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, arraste um nó do canto.
Excluir um segmento de uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, arraste um nó de canto sobre o nó de canto mais próximo.

Para alterar a direção de uma linha de conexão

1 Na caixa de ferramentas clique na ferramenta **Editar ancoragem a** .

2 Clique no ponto de ancoragem a partir do qual deseja alterar a direção da linha de conexão.

3 Na barra de propriedades, clique no botão **Ajustar direção de ancoragem** .

4 Na caixa **Ajustar direção de ancoragem**, digite um dos seguintes valores:

- **0** — direciona a linha de conexão para a direita.
- **90** — direciona a linha de conexão para cima.
- **180** — direciona a linha de conexão para a esquerda.
- **270** — direciona a linha de conexão para baixo.

É possível alterar apenas a direção de linhas de conexão de ângulo reto.

Para adicionar um ponto de ancoragem em um objeto

1 Na caixa de ferramentas clique na ferramenta **Editar ancoragem** .

2 Clique duas vezes em qualquer lugar de um objeto para adicionar o ponto de ancoragem.

Por padrão, os pontos de ancoragem adicionados a um objeto não ficam disponíveis como pontos de alinhamento para uma linha de conexão quando o objeto é movido ao redor do desenho. Para tornar um ponto de ancoragem disponível como um ponto de alinhamento, selecione-o com a ferramenta **Editar ancoragem** e clique no botão **Ancoragem automática** na barra de propriedades.

Por padrão, a posição do ponto de ancoragem é calculada em relação à sua posição na página. É possível definir a posição do ponto de ancoragem em relação ao objeto ao qual ele está anexado, o que é útil se você desejar definir pontos de ancoragem na mesma posição relativa em vários objetos. Para definir a posição do ponto de ancoragem em relação ao objeto, selecione o ponto de ancoragem com a ferramenta **Editar ancoragem** . Na barra de propriedades, clique no botão **Relativa ao objeto** e digite as coordenadas na caixa **Posição de ancoragem**.

Para mover ou excluir um ponto de ancoragem

Para	Faça o seguinte
Mover a ancoragem para qualquer lugar ao longo do perímetro de um objeto	Usando a ferramenta **Editar ancoragem** , arraste o ponto de ancoragem para outro ponto no perímetro.
Mover a ancoragem para o centro de um objeto	Arrastar o ponto de ancoragem para qualquer ponto dentro do objeto.
Excluir uma ancoragem	Na barra de propriedades, clique no botão **Excluir ancoragem** .

Para definir uma linha de conexão que flua ao redor de objetos

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto ao qual a linha de conexão está anexada.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em **Resumo** para exibir opções adicionais.

4 Ative a caixa de seleção **Quebrar linha de conexão**.

Para fluir ao redor de um objeto, uma linha de conexão deve estar anexada ao objeto em pelo menos uma extremidade.

Para adicionar uma etiqueta de texto a uma linha de conexão

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma das ferramentas a seguir.

- **Ferramenta Conector de linha reta**
- **Ferramenta Conector de ângulo reto**
- Ferramenta **Conector de ângulo reto arredondado**

2 Clique duas vezes na linha de conexão.

Um cursor de texto é exibido.

3 Digite o texto.

Ao mover a linha de conexão, a etiqueta de texto permanece anexada a ela.

Para desenhar uma legenda

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Legenda de 3 pontos** .

A ferramenta **Legenda de 3 pontos** está localizada no menu desdobrável **Ferramentas de dimensionamento**.

2 Clique no local em que deseja iniciar o segmento da primeira legenda, e arraste até o local em que deseja terminá-lo.

3 Clique onde deseja que o segundo segmento termine.

Um cursor de texto é exibido no final da linha de legenda, inTipndo o local em que uma etiqueta deve ser digitada para o objeto.

4 Digite o texto da legenda.

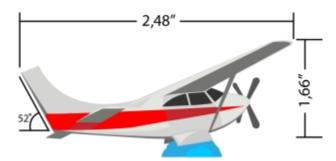
Você também pode

Alterar a forma da legenda	Escolha uma forma na caixa **Forma da ponta** na barra de propriedades.
Alterar a distância entre o texto e a forma da legenda	Digite um valor na caixa **Espaço**.

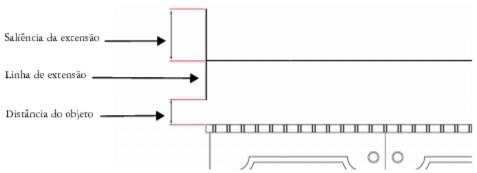
Se desejar editar a linha de legenda e o texto da legenda independentemente um do outro, como uma linha e um texto do objeto, primeiro você deve separar a linha da legenda do texto da legenda clicando em **Objeto ▸ Separar legenda**.

Desenhar linhas de dimensão

Você também desenha linhas de dimensão para indicar a distância entre dois pontos de um desenho ou o tamanho dos objetos. Você pode adicionar diversos tipos de linhas de dimensão:

- *Linhas de dimensão paralela* medem a distância real entre dois nós.
- *Linhas de dimensão vertical ou horizontal* medem a distância vertical (eixo y) ou horizontal (eixo x) entre quaisquer dois nós.
- As *Linhas com dimensão angular* medem ângulos.
- *Linhas de dimensão de segmento* mede a distância linear entre os nós finais de um segmento, ou a distância linear entre os dois nós mais distantes em vários segmentos. As linhas de dimensão de segmento também podem medir segmentos sucessivos selecionados.

Linhas de dimensão da esquerda para a direita: Angular, horizontal e vertical

É possível definir como o texto e as linhas de dimensão são exibidas. Por exemplo, você pode escolher a unidade de medida, especificar a posição e a fonte das unidades de dimensão, e adicionar um prefixo ou sufixo ao texto de dimensão. Você também pode definir valores padrão para todas as novas linhas de dimensão que criar.

É possível personalizar as linhas de extensão nas quais as linhas de dimensão se apóiam. É possível especificar a distância entre as linhas de extensão e o objeto que é medido, e o comprimento da saliência da extensão. A saliência da extensão é a parte da linha de extensão que cai além das setas de dimensão.

Você pode personalizar as linhas de dimensão especificando valores para a saliência da extensão, linha de extensão e distância do objeto.

Por padrão, o texto de dimensão é dinâmico. Se você redimensionar o objeto ao qual uma linha de dimensão está anexada, o texto de dimensão será atualizado automaticamente para exibir o novo tamanho. Entretanto, se necessário, é possível tornar o texto de dimensão estático.

Para poder usar linhas de dimensão com precisão, você precisará alinhá-las a nós específicos nos objetos. Para obter mais informações sobre alinhamento e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 202.

Para desenhar uma linha de dimensão vertical, horizontal ou paralela

1 Faça uma das opções abaixo:
- Para desenhar uma linha de dimensão paralela, clique na ferramenta **Dimensão paralela** na caixa de ferramentas.
- Para desenhar uma linha de dimensão vertical ou horizontal, clique na **Ferramenta Dimensão horizontal ou vertical** .

2 Clique para inserir o ponto inicial e arraste até onde deseja colocar o ponto final da linha de dimensão.

3 Mova o ponteiro para posicionar a linha de dimensão e clique para colocar o texto de dimensão.

Por padrão, o texto de dimensão é centralizado na linha de dimensão.

Para desenhar uma linha de dimensão angular

1 Na caixa de ferramentas, clique na seta no canto inferior direito do botão da **Ferramenta Dimensão paralela** para abrir o menu desdobrável **Ferramentas de dimensionamento**, e clique na ferramenta **Dimensão angular** .

2 Clique onde deseja a interseção das duas linhas que medem o ângulo e arraste até onde deseja que a primeira linha termine.

3 Clique onde deseja que a segunda linha termine.

4 Clique onde deseja que a etiqueta do ângulo apareça.

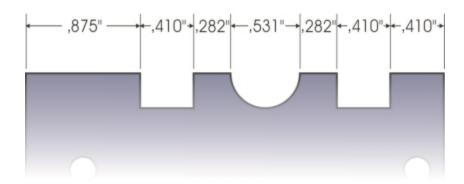
Para desenhar uma linha de dimensão de segmento

1 Na caixa de ferramentas, clique na seta no canto inferior direito do botão da **Ferramenta Dimensão paralela** para abrir o menu desdobrável **Ferramentas de dimensionamento**, e clique na ferramenta **Dimensão de segmento** .

2 Clique no segmento que deseja medir.

3 Mova o ponteiro para onde deseja posicionar a linha de dimensão e clique onde deseja inserir o texto de dimensão.

Você também pode

Medir a distância entre os dois nós mais distantes em vários segmentos	Usando a ferramenta **Dimensão de segmento**, selecione com marca os segmentos, arraste para posicionar a linha de dimensão e clique onde deseja inserir o texto de dimensão.
Medir segmentos sucessivos automaticamente	Clique no botão **Dimensionamento sucessivo automático** na barra de propriedades e selecione com marca os segmentos que deseja medir. Arraste para posicionar a linha de dimensão e clique onde deseja inserir o texto de dimensão.

As linhas de dimensão de segmento podem ser aplicadas automaticamente a segmentos sucessivos selecionados.

Para definir a exibição de unidades de dimensão

1 Selecione uma linha de dimensão.

2 Na barra de propriedades, escolha opções nas seguintes caixas de listagem:

- **Estilo de dimensão** — permite escolher unidades de dimensão fracionais, decimais ou padrão.
- **Precisão de dimensão** — permite escolher o nível de precisão das medidas.
- **Unidades de dimensão** — permite escolher a unidade de medida.

Você também pode

Ocultar unidades de dimensão	Clique no botão **Exibir unidades**.
Especificar a posição das unidades de dimensão	Clique no botão **Posição do texto** na barra de propriedades e clique em uma posição do texto.
Alterar o tamanho em pontos e a fonte das unidades de dimensão	Selecione o texto de dimensão usando a ferramenta **Seleção**. Na barra de propriedades, escolha um estilo de fonte na caixa de listagem **Fonte** e digite um valor na caixa **Tamanho da fonte**.
Especificar um prefixo ou sufixo para o texto de dimensão	Digite um prefixo ou sufixo na caixa de diálogo **Prefixo** ou **Sufixo**, respectivamente, na barra de propriedades.
Ocultar ou mostrar um zero à esquerda com um valor de dimensão	Clique no botão **Zero à esquerda** na barra de propriedades. (O zero à esquerda é exibido nas linhas de dimensão por padrão).
Tornar o texto de dimensão estático	Clique no botão **Dimensionamento dinâmico**. A maioria dos controles de linha de dimensão na barra de propriedades fica indisponível. Se você alterar o tamanho do objeto

Você também pode

ao qual a linha de dimensão está anexada, o texto da linha de dimensão não é atualizado.

Para definir as propriedades padrão para novas linhas de dimensão

1 Na caixa de ferramentas, clique duas vezes no botão da ferramenta **Dimensão paralela** .

A página **Ferramenta Dimensão**, da caixa de diálogo **Opções**, aparece.

2 Especifique estilo, precisão, unidades, prefixo e sufixo da dimensão.

Para personalizar linhas de extensão

1 Selecione uma linha de dimensão.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Opções de linhas de extensão** .

3 Para especificar a distância entre as linhas de extensão e o objeto, ative a caixa de seleção **Distância do objeto** e digite um valor na caixa **Distância**.

4 Para especificar o comprimento da saliência da extensão, ative a caixa de seleção **Saliência da extensão** e digite um valor na caixa **Distância**.

Usar uma caneta sensível à pressão

O CorelDRAW fornece configurações que permitem definir uma caneta sensível à pressão ou uma ponta. A pressão aplicada com a caneta em uma caneta de mesa digitalizadora determina a largura da pincelada.

Para configurar uma caneta de mesa digitalizadora

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Área de trabalho** e clique em **Exibição**.

3 Na área **Caneta de mesa digitalizadora**, clique em **Configurar**.

4 Usando uma ampla faixa de pressão, aplique cinco pinceladas.

CorelDRAW® X7

Desenhar formas

O CorelDRAW permite desenhar formas básicas, que você modifica com ferramentas de efeitos especiais e de mudança de forma.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

É possível também desenhar formas com precisão usando as coordenadas do objeto. Para obter mais informações, consulte “Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos” na página 187.

Desenhar retângulos e quadrados

O CorelDRAW permite desenhar retângulos e quadrados. Desenhe um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal com a ferramenta **Retângulo** ou especificando a largura e a altura com a ferramenta **Retângulo com 3 pontos**. A ferramenta **Retângulo com 3 pontos** permite desenhar rapidamente retângulos em ângulo.

Para desenhar um retângulo com 3 pontos, primeiro desenhe a linha de base e, em seguida, sua altura. O retângulo resultante é angulado.

Também é possível desenhar um retângulo ou quadrado com cantos arredondados, com vieiras ou chanfrados Você pode modificar cada canto individualmente ou aplicar as alterações a todos os cantos. Além disso, é possível especificar que todos os cantos sejam dimensionados em relação ao objeto. E também especificar o tamanho de canto padrão para desenhar retângulos e quadrados.

Entender cantos arredondados, com vieiras e chanfrados

Arredondar produz um canto curvo, com vieira substitui o canto por uma borda que possui uma reentrância curva e o chanfrar substitui o canto por uma borda reta, também conhecida como uma chanfradura.

Da esquerda para a direita, é possível ver cantos padrão sem alterações, cantos arredondados, cantos com vieiras e cantos chanfrados.

Para desenhar retângulos ou quadrados com cantos arredondados, com vieiras ou chanfrados, é necessário especificar o tamanho do canto. Para arredondar ou adicionar vieira a um canto, o tamanho do canto determina o raio do canto. O raio é medido do centro da curva até seu perímetro. Os valores de tamanho de canto maiores produzem cantos mais arredondados ou cantos com vieiras mais profundas.

Da esquerda para a direita, pode-se observar o raio de um canto arredondado e o raio de um canto com vieira.

O valor do tamanho para chanfrar um canto representa a distância a ser definida em que o chanfro começará em relação ao canto original. Valores de tamanho de canto maiores produzem uma borda chanfrada mais longa.

Para obter mais informações sobre como modificar os cantos de objetos curvos, como linhas, texto ou bitmaps, consulte "Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos " na página 165.

Para desenhar um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal

Para	Faça o seguinte
Desenhar um retângulo	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo** . Arraste na janela de desenho até que o retângulo tenha o tamanho desejado.
Desenhar um quadrado	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo** . Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste na janela de desenho até que o quadrado tenha o tamanho desejado.

Para desenhar um retângulo do centro para fora, pressiona-se a tecla **Shift** enquanto se arrasta. Você pode ainda desenhar um quadrado do centro para fora pressionando as teclas **Shift** + **Ctrl** enquanto arrasta.

Para desenhar um retângulo que cubra a página de desenho, clique duas vezes na ferramenta **Retângulo**.

Para desenhar um retângulo especificando a altura e a largura

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo com 3 pontos**
2 Na janela de desenho, aponte para o local em que deseja iniciar o retângulo, arraste para desenhar a largura e solte o botão do mouse.
3 Mova o ponteiro para desenhar a altura e clique.

Para ajustar o tamanho do retângulo, digite valores nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades.

Para restringir o ângulo da linha de base em um incremento predefinido, conhecido como ângulo de limitação, mantenha **Ctrl** pressionado ao arrastar. Para obter informações sobre como alterar o ângulo de limitação, consulte "Para alterar o ângulo de restrição" na página 221.

Para desenhar um retângulo ou um quadrado com cantos arredondados, com vieiras ou chanfrados

1 Clique em um retângulo ou quadrado.
2 Clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:
- **Canto arredondado** — produz um canto curvo.
- **Canto com vieira** — substitui um canto por uma borda que tenha uma reentrância curva.
- **Canto chanfrado** — substitui um canto por uma borda plana.

3 Digite os valores nas áreas **Raio do canto** na barra de propriedades.
4 Clique em **Aplicar**.

Você também pode

Aplicar as mesmas alterações a todos os cantos	Clicar no botão **Editar cantos juntos** na barra de propriedades.
Desativar o dimensionamento de cantos em relação ao objeto	Clicar no botão **Dimensionar cantos relativos** na barra de propriedades.

Também é possível modificar os cantos de um retângulo ou quadrado selecionado clicando na ferramenta **Forma** , em um botão de opção de canto na barra de propriedades e, em seguida, arrastando o nó de um canto na direção do centro da forma. Se preferir modificar apenas um canto, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e, em seguida, arraste o nó de um canto na direção do centro da forma.

Para especificar o tamanho de canto padrão para desenhar retângulos e quadrados

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Clique duas vezes em **Caixa de ferramentas** na lista de categorias **Área de trabalho**.
3 Clique na ferramenta **Retângulo** .
4 Na área dos **Cantos do retângulo**, digite valores nas caixas.

Você também pode

Aplicar as mesmas alterações a todos os cantos	Clique no botão **Editar cantos juntos** .
Desativar o dimensionamento de cantos em relação ao objeto	Na área **Dimensionar cantos**, clicar no botão **Dimensionar cantos relativos** .

Desenhar elipses, círculos, arcos e formas de torta

Desenhe uma elipse ou um círculo arrastando no sentido diagonal com a ferramenta **Elipse** ou desenhe uma elipse usando a ferramenta **Elipse com 3 pontos** para especificar a largura e a altura. A ferramenta **Elipse com 3 pontos** permite criar rapidamente uma elipse em ângulo, eliminando a necessidade de girá-la.

Com a ferramenta **Elipse**, você pode desenhar um novo arco ou forma de torta ou pode desenhar uma elipse ou um círculo e transformá-lo em um arco ou uma forma de torta. Você também pode alterar as propriedades padrão de novos objetos desenhados com a ferramenta **Elipse**. Por exemplo, defina as propriedades padrão de modo que todas as novas formas desenhadas sejam arcos ou formas de torta.

Utilizar a ferramenta Elipse com 3 pontos permite desenhar uma elipse começando pela linha central e depois passar para a altura. Esse método permite desenhar elipses em ângulo.

Para desenhar uma elipse ou um círculo arrastando na diagonal

Para	Faça o seguinte
Desenhar uma elipse	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Arraste na janela de desenho até que a elipse tenha a forma desejada.
Desenhar um círculo	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste na janela de desenho até que o círculo tenha o tamanho desejado.

Você pode desenhar uma elipse ou um círculo do centro para fora mantendo pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta.

Para desenhar uma elipse especificando a largura e a altura

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse com 3 pontos**.
2. Na janela de desenho, arraste para desenhar a linha central da elipse no ângulo desejado.
   A linha central corta o centro da elipse e determina a sua largura.
3. Mova o ponteiro para definir a altura da elipse e clique.

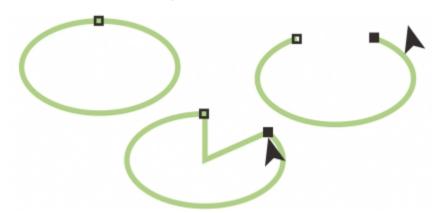
Para desenhar um arco ou uma forma de torta

Para	Faça o seguinte
Desenhar um arco	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Clique no botão **Arco** na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que o arco tenha a forma desejada.

Para	Faça o seguinte
Desenhar uma forma de torta	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Clique no botão **Torta** na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que a torta fique na forma desejada.

Para desenhar um arco, a elipse ou o círculo, eles devem ter um contorno.

Altere a direção de um arco ou de uma forma de torta selecionado, clicando no botão **Mudar direção** na barra de propriedades.

Para forçar o movimento do nó a incrementos de 15 graus, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta.

Para usar a ferramenta Forma e criar uma forma de torta, arraste o nó da elipse (esquerda) para o interior dela (centro). Para criar um arco, arraste o nó para fora da elipse (direita).

Para mudar as propriedades padrão para novos objetos desenhados com a ferramenta Elipse

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Caixa de ferramentas** e, em seguida, na **ferramenta Elipse**.
3. Para alterar a forma de novos objetos para arcos ou formas de torta, ative uma das seguintes opções:
   - **Torta**
   - **Arco**
4. Digite valores nas caixas **Ângulo inicial** e **Ângulo final**.
5. Para definir a direção de todos os novos arcos ou formas de torta, ative uma das seguintes opções:
   - **Sentido horário**
   - **Sentido anti-horário**

Desenhar polígonos e estrelas

OCorelDRAW permite desenhar polígonos e dois tipos de estrela: perfeita e complexa. Estrelas perfeitas são aquelas com aparência tradicional que podem receber preenchimento total em sua forma. As estrelas complexas possuem lados intersecionais e produzem resultados originais com a aplicação de preenchimento.

Da esquerda para a direita: Polígono, estrela perfeita e estrela complexa, cada uma com um preenchimento gradiente aplicado

Você pode alterar polígonos e estrelas. Por exemplo, é possível alterar o número de lados de um polígono ou o número de pontas de uma estrela, que podem também ser aguçadas. Você também pode usar a ferramenta **Forma** para remodelar polígonos e estrelas complexas, do mesmo modo como em qualquer outro objeto de curva. Para obter informações sobre objetos de curva, consulte "Utilizar objetos de curva" na página 137. Estrelas perfeitas também podem ser remodeladas, mas com algumas restrições.

Para desenhar um polígono

- Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polígono** e arraste na janela de desenho até que o polígono esteja no tamanho desejado.

Você pode desenhar um polígono, partindo do seu centro, mantendo a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta.

Você pode desenhar um polígono simétrico mantendo a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta.

Para desenhar uma estrela

Para	Faça o seguinte
Desenhar uma estrela perfeita	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Estrela** e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado.
Desenhar uma estrela complexa	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Estrela complexa** e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado.

Você pode desenhar uma estrela, partindo do seu centro, mantendo a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta.

Você pode desenhar uma estrela simétrica mantendo a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta.

Para modificar um polígono

Para	Faça o seguinte
Alterar o número de lados de um polígono	Selecione um polígono, digite um valor na caixa **Pontos ou lados** na barra de propriedades e pressione **Enter**.
Remodelar um polígono como uma estrela	Selecione um polígono, clique na ferramenta **Forma** e arraste um nó do polígono até que a estrela atinja a forma desejada.

Da esquerda para a direita: A ferramenta Forma foi usada para transformar um polígono em uma estrela que pode ser modelada como um objeto de curva. Os segmentos de linha da estrela foram convertidos em curvas e ajustados para produzir a forma de uma estrela-do-mar.

Para modificar uma estrela

Para	Faça o seguinte
Alterar o número de pontas de uma estrela	Selecione uma estrela, digite um valor na caixa **Pontos ou lados** na barra de propriedades e pressione **Enter**.
Aguçar as pontas de uma estrela	Selecione uma estrela e digite um valor na caixa **Diferenciação** na barra de propriedades.
Remodelar uma estrela	Selecione uma estrela, clique na ferramenta **Forma** e arraste um nó da estrela.

Quando se usa a ferramenta **Forma** para remodelar uma estrela perfeita, o movimento do nó é restrito. Além disso, nas estrelas perfeitas você não pode adicionar ou excluir nós nem converter segmentos de linha em curvas.

Desenhar espirais

É possível desenhar dois tipos de espirais: simétricas e logarítmicas As espirais simétricas se expandem uniformemente, portanto, a distância entre as revoluções é igual. As espirais logarítmicas se expandem com distâncias cada vez maiores entre as revoluções. É possível definir a taxa a que uma espiral logarítmica se expande para fora.

Uma espiral simétrica (esquerda) e uma espiral logarítmica (direita)

Para desenhar uma espiral

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espiral** .

2 Digite um valor na caixa **Revoluções da espiral** na barra de propriedades.

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Espiral assimétrica**
- **Espiral logarítmica**

Para alterar o quanto a espiral se expande à medida que se move para fora, mova o controle deslizante **Expansão da espiral**.

4 Arraste no sentido diagonal na janela de desenho até que a espiral tenha o tamanho desejado.

Você pode desenhar uma espiral do centro para fora pressionando a tecla **Shift** enquanto arrasta.

Também é possível desenhar uma espiral com as mesmas dimensões horizontais e verticais mantendo pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta.

Desenhar grades

É possível desenhar uma grade e definir o número de fileiras e colunas. A grade é um conjunto agrupado de retângulos, que pode ser separado.

Para desenhar uma grade

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Papel gráfico** .

2 Digite valores nas partes superior e inferior da caixa **Colunas e fileiras** na barra de propriedades.

O valor digitado na parte superior especifica o número de colunas; o valor digitado na parte inferior especifica o número de fileiras.

3 Aponte para o local em que deseja exibir a grade.

4 Arraste no sentido diagonal para desenhar a grade.

Para desenhar a grade do ponto central para fora, pressione a tecla **Shift** enquanto arrasta. Para desenhar uma grade de células quadradas, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta.

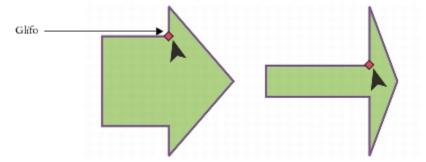
Para desagrupar uma grade

1 Selecione uma grade usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Desagrupar**.

Também é possível desmembrar uma grade clicando no botão **Desagrupar** na barra de propriedades.

Desenhar formas predefinidas

Ao usar a coleção de Formas perfeitas™, você pode desenhar formas predefinidas. Algumas formas – especificamente as formas básicas, de seta, de banner e de legenda – contêm alças em forma de diamante chamadas de glifos. Você pode arrastar um glifo para modificar a aparência de uma forma.

Ao utilizar a ferramenta Forma, você pode arrastar um glifo para alterar uma forma.

É possível adicionar texto à parte interna ou externa da forma. Por exemplo, talvez você queira colocar uma etiqueta dentro do símbolo de um fluxograma ou de uma legenda.

Para desenhar uma forma predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas:
- **Formas básicas**
- **Formas deseta**
- **Formas de fluxograma**
- **Formas de banner**
- **Formas de legenda**

2 Abra o seletor **Formas perfeitas**, na barra de propriedades, e clique em uma forma.

3 Arraste na janela de desenho até que a forma tenha o tamanho desejado.

Como as outras formas, as formas desenhadas com uma ferramenta Formas perfeitas podem ser modificadas.

Para modificar uma forma predefinida

1 Selecione uma forma que contenha um glifo.

2 Arraste um glifo até obter a forma desejada.

As formas de ângulo reto, coração, raio, explosão e fluxograma não contêm glifos.

Para adicionar texto a uma forma predefinida

1 Clique na ferramenta **Texto** .

2 Posicione o cursor dentro do contorno da forma até que ele mude para um cursor de texto .

3 Digite dentro da forma, escolha uma fonte e formate o texto.

Desenhar usando um reconhecimento de forma

Você pode usar a ferramenta **Desenho inteligente** para desenhar pinceladas à mão livre que podem ser convertidas em formas básicas. Retângulos e elipses são convertidos em objetos do CorelDRAW. Trapezoides e paralelogramos são convertidos em objetos de formas perfeitas. Linhas, triângulos, quadrados, losangos, círculos e setas são convertidos em objetos de curvas. Se um objeto não é convertido em

uma forma, ele pode ser suavizado. Objetos e curvas desenhados com reconhecimento de forma são editáveis. Você pode definir o nível em que o CorelDRAW reconhece formas e as converte em objetos. Você também pode especificar a quantidade de suavização aplicada às curvas.

É possível definir a quantidade de tempo transcorrida entre se fazer um traço com a caneta e a implementação do reconhecimento de forma. Por exemplo, se o temporizador estiver definido em um segundo e você desenhar um círculo, o reconhecimento de forma terá efeito um segundo depois de você desenhar o círculo.

Você pode fazer correções à medida que desenha. É possível também alterar a espessura e o estilo de linha de uma forma desenhada com o uso do reconhecimento de forma.

As formas criadas com a ferramenta Desenho inteligente são reconhecidas e suavizadas.

Para desenhar uma forma ou linha usando reconhecimento de forma

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Desenho inteligente** .
2 Escolha um nível de reconhecimento na caixa de listagem **Nível de reconhecimento da forma** na barra de propriedades.
3 Escolher um nível de suavização da caixa de listagem **Nível de suavização inteligente** na barra de propriedades.
4 Desenhe uma forma ou linha na janela de desenho.

A barra de propriedades da **ferramenta Desenho inteligente** é exibida apenas quando a ferramenta **Desenho inteligente** está selecionada.

Para definir o retardo do reconhecimento da forma

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Caixa de ferramentas** e, em seguida, na **ferramenta Desenho inteligente**.
3 Mova o controle deslizante **Retardo do assistente de desenho**.

O retardo mínimo é 10 milissegundos; o máximo, 2 segundos.

Para fazer uma correção com o reconhecimento de forma

- Antes de transcorrido o período de retardo do reconhecimento, pressione a tecla **Shift** e arraste sobre a área a ser corrigida.

  Você deve começar a apagar a forma ou linha partindo do último ponto desenhado.

Ao desenhar à mão livre uma forma que consiste em várias curvas, você pode excluir a última curva desenhada pressionando **Esc**.

Para alterar a espessura do contorno de um objeto desenhado com reconhecimento de forma

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Desenho inteligente** .
2. Clique na forma.
3. Na caixa de listagem **Espessura do contorno**, na barra de propriedades, escolha uma espessura de contorno.

A barra de propriedades da **ferramenta Desenho inteligente** é exibida apenas quando a ferramenta **Desenho inteligente** está selecionada.

Quando você sobrepõe linhas desenhadas com a ferramenta **Desenho inteligente**, a espessura do contorno é determinada pela média.

É possível alterar o estilo de linha de uma forma desenhada com reconhecimento de forma. Para obter mais informações, consulte "Para especificar configurações de linha e de contorno" na página 109.

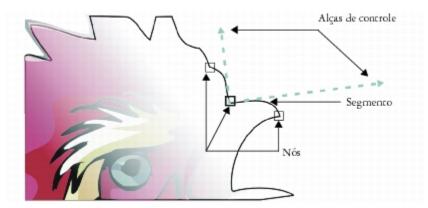
CorelDRAW® X7

Modelar objetos

O CorelDRAW permite modelar objetos em diversas formas.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Utilizar objetos de curva

Um objeto de curva possui nós e alças de controle que podem ser usados para alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva. Os nós de um objeto são os pequenos quadrados exibidos ao longo do contorno do objeto. A linha entre dois nós é denominada segmento. Os segmentos podem ser curvos ou retos. Cada nó tem uma alça de controle para cada segmento de curva a ele conectado. As alças de controle ajudam a ajustar a curva de um segmento.

Os componentes de uma curva: alças de controle, segmentos e nós

Os objetos de curva criados no CorelDRAW seguem um caminho que dá a eles sua forma definida. Um caminho pode ser aberto (uma linha, por exemplo) ou fechado (uma elipse, por exemplo) e, às vezes, incluir subcaminhos. Para obter mais informações sobre caminhos e subcaminhos, consulte "Quebrar o caminho de objetos de curva" na página 144.

A maioria dos objetos adicionados a um desenho não consiste em objetos de curva, exceto espirais, linhas à mão livre e linhas Bézier. Portanto, para personalizar a forma de um objeto ou objeto de texto, recomenda-se convertê-lo em um objeto de curva.

Para converter objetos em objetos de curva

1 Selecione o objeto.

2 Clique em **Objeto ▸ Converter em curvas**.

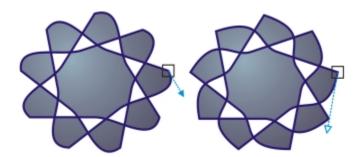
Você pode converter texto artístico em curvas para modelar caracteres individuais.

Bitmaps não podem ser convertidos em objetos de curva

Também é possível converter um objeto em objeto de curva selecionando-o e clicando no botão **Converter em curvas** na barra de propriedades.

Selecionar e mover nós

Você pode selecionar nós individuais, vários nós ou todos os nós do objeto. A seleção de vários nós permite modelar diferentes partes de um objeto simultaneamente. É possível selecionar com marca os nós envolvendo-os em uma caixa de marca retangular ou em um caixa de marca com forma irregular. A seleção com marcas à mão livre é útil quando você deseja selecionar nós específicos em curvas complexas.

Quando um nó é selecionado em segmentos de curva, as alças de controle são exibidas. Você pode ajustar a forma dos segmentos curvos movendo os nós e as alças de controle.

Geralmente, uma alça de controle é exibida como uma ponta de seta azul sólida (esquerda). Quando uma alça de controle é sobreposta por um nó, ela é exibida como uma ponta de seta azul não preenchida ao lado do nó (direita).

A ferramenta **Forma** é a ferramenta padrão para mover nós. Você também pode definir a opção de utilizar as ferramentas **Seleção** e **Bézier** para selecionar e mover nós.

Para selecionar um nó

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .
2. Selecione um objeto de curva.
3. Clique em um nó.

Você também pode

Selecionar vários nós com marca	Na barra de propriedades, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo deseleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Selecionar vários nós com marca à mão livre	Na barra de propriedades, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Selecionar vários nós	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada nó.
Selecionar todos os nós em um objeto de curva selecionado	Clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Nós**.
Selecionar o primeiro ou o último nó de um objeto de curva	Pressione **Home** ou **End**.
Selecionar o nó posterior ou anterior ao nó selecionado	Pressione **Tab** ou **Shift + Tab**.
Desmarcar um nó	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no nó selecionado.
Desmarcar vários nós	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada um dos nós selecionados.
Desmarcar todos os nós	Clique em um espaço não usado na janela de desenho.

Também é possível selecionar um nó usando a ferramenta **Seleção** , **Mão livre** , **Bézier** ou **Polilinha** . Para fazer isso, primeiramente clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibição** e marque a caixa de seleção **Ativar rastreio de nó**. Clique em um objeto de curva, mova o ponteiro sobre um nó até que o cursor de estado de forma da ferramenta seja exibido e clique no nó. Observe que, quando a caixa de seleção **Ativar rastreio de nó** está ativada, não é mais possível selecionar e mover um objeto clicando e arrastando um de seus nós.

Para selecionar todos os nós de uma curva selecionada, clique duas vezes na ferramenta **Forma**.

Para mover um nó

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Forma** .

2 Arraste o nó até obter a forma desejada.

Também é possível mover um nó usando a ferramenta **Seleção** , **Mão livre** , **Bézier** ou **Polilinha** . Para fazer isso, primeiramente clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibição** e marque verifique se a caixa de seleção **Ativar rastreio de nó** está ativada. Clique em um objeto de curva, mova o ponteiro sobre um nó até que o cursor de estado de forma da ferramenta seja exibido e arraste o nó.

Manipular segmentos

Você pode mover segmentos de curva para alterar a forma de um objeto. Também pode controlar a suavidade de segmentos curvos.

É possível alterar a direção de um objeto de curva invertendo a posição de seus nós inicial e final. O efeito é aparente somente quando as extremidades do objeto de curva são diferentes. Por exemplo, quando uma ponta de seta é aplicada ao nó final de um objeto de curva, a alteração da direção resulta na movimentação da ponta da seta para o nó inicial.

Alterar a direção de uma curva

Para manipular os segmentos de um objeto de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Clique em um objeto de curva.

3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Modelar um segmento utilizando as alças de controle sem afetar o posicionamento do nó	Clique em um nó e arraste uma das alças de controle.
Modelar um segmento utilizando as alças de controle ao mover um nó	Clique em um nó. Mantenha pressionada a tecla **Alt** e arraste uma das alças de controle.
Você também pode	
Endireitar um segmento de curva	Clique em um segmento de curva e no botão **Converter em linha** na barra de propriedades.
Curvar um segmento reto	Clique em um segmento reto e no botão **Converter em curva** na barra de propriedades.

Você também pode

Suavizar um segmento	Clique em um nó e mova o controle deslizante **Suavidade da curva** na barra de propriedades. Para suavizar todos os segmentos em um objeto de curva, selecione todos os nós do objeto antes de mover o controle deslizante **Suavidade da curva**.
Alterar a direção de um objeto de curva	Clique em um segmento e no botão **Inverter direção** na barra de propriedades.

Adicionar, remover, unir e alinhar nós

Quando nós são adicionados, aumenta-se o número de segmentos e, portanto, o controle que se tem sobre a forma do objeto. Você pode excluir nós selecionados para simplificar a forma de um objeto.

Quando os objetos de curva contêm muitos nós, é difícil editá-los e enviá-los para dispositivos como cortadoras de vinil, plotadoras e gravadores giratórios. Você pode reduzir automaticamente o número de nós em um objeto de curva. A redução do número de nós remove nós sobrepostos e suaviza um objeto de curva. Esse recurso é especialmente útil para reduzir o número de nós de objetos importados de outros aplicativos.

Reduzir o número de nós para suavizar um objeto de curva

É possível unir os nós inicial e final de um caminho aberto, tal como uma linha, para criar um objeto fechado. Esse recurso é útil para preencher de cor um objeto, já que só é possível aplicar filtros ao interior de objetos fechados. Para obter informações sobre aplicação de preenchimentos, consulte “Preencher objetos” na página 271.

Você pode alinhar horizontal ou verticalmente os nós de um objeto de curva.

Alinhar nós horizontalmente

Para adicionar ou excluir um nó

Para	Faça o seguinte
Adicionar um nó	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**, selecione um objeto de curva e clique duas vezes no local em que deseja adicionar um nó.
Excluir um nó	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**, selecione um objeto de curva e clique duas vezes em um nó.

Para reduzir o número de nós em um objeto de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.

2 Clique em um objeto de curva e siga um dos procedimentos abaixo:

- Para reduzir o número de nós no objeto inteiro, clique no botão **Selecionar todos os nós** na barra de propriedades.
- Para reduzir o número de nós em uma parte do objeto de curva, selecione com uma marca a parte que deseja alterar.

3 Faça uma das opções abaixo:

- Na barra de propriedades, clique em **Reduzir nós** para remover automaticamente nós sobrepostos e redundantes.
- Mova o controle deslizante **Suavidade da curva** para controlar o número de nós removidos. A remoção de vários nós pode remodelar o objeto de curva.

Para unir os nós finais de um único subcaminho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.

2 Clique em um subcaminho.

3 Clique no botão **Fechar curva** na barra de propriedades.

Você pode fechar vários subcaminhos em um objeto clicando em **Objeto** ▸ **Unir curvas** e escolhendo as configurações na janela de encaixe **Unir curvas**. Para obter mais informações, consulte “Fechar vários segmentos de linha” na página 114.

Para unir os nós de vários subcaminhos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.

2 Pressione a tecla **Shift** e clique em um nó de cada subcaminho.

3 Clique no botão **Estender curva para fechar** na barra de propriedades.

Para unir nós de objetos de curva separados, primeiro é necessário combiná-los em um único objeto de curva e, em seguida, unir os nós finais dos novos subcaminhos. Para obter informações sobre como combinar objetos, consulte “Combinar objetos” na página 218.

Para alinhar nós

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.

2 Selecione um objeto de curva.

3 Pressione a tecla **Shift** e selecione os nós que deseja alinhar.

4 Clique no botão **Alinhar nós** na barra de propriedades.

Utilizar tipos de nó

É possível mudar os nós de um objeto de curva para um desses quatro tipos: cúspide, suave, simétrico ou linha. As alças de controle de cada tipo de nó funcionam de forma diferente.

Os nós cúspides permitem criar transições aguçadas, como cantos e ângulos aguçados, em um objeto de curva. Você pode mover cada alça de controle em um nó cúspide de forma independente, alterando apenas a linha em um dos lados do nó.

Com nós suaves, as linhas que passam pelo nó se transformam em curvas, produzindo transições suaves entre os segmentos de linha. As alças de controle de um nó suave estão sempre diretamente opostas uma à outra, mas podem estar a distâncias diferentes do nó.

Os nós simétricos são semelhantes aos nós suaves. Eles criam uma transição suave entre segmentos de linha, mas também permitem dar a mesma aparência de curva às linhas em ambos os lados de um nó. As alças de controle de nós simétricos são diretamente opostas uma à outra e se encontram à mesma distância do nó.

Os nós de linha permitem modelar objetos de curva alterando a forma de seus segmentos. Você pode transformar um segmento curvo em reto ou vice-versa. Transformar um segmento reto em curvo não altera a aparência do segmento, mas exibe alças de controle que podem ser movidas para alterar a forma do segmento.

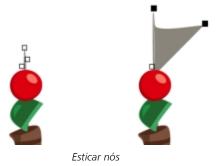
Da esquerda para a direita: Nós cúspides, suaves, simétricos e de linha

Para modelar um objeto de curva utilizando nós cúspides, suaves ou simétricos

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .
2. Clique em um nó.
3. Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
   - **Nó cúspide**
   - **Nó suave**
   - **Nó simétrico**
4. Arraste as alças de controle do nó.

É possível também alterar um nó existente de um tipo para outro usando teclas de atalho. Para alterar um nó suave para um cúspide ou um nó cúspide para um suave, clique no nó usando a ferramenta **Forma** e pressione **C**. Para alterar um nó simétrico para um suave ou um nó suave para um simétrico, clique no nó com a ferramenta **Forma** e pressione **S**.

Transformar nós

É possível modelar objetos esticando, escalando, girando e inclinando seus nós. Por exemplo, você pode escalar os nós de canto de um objeto de curva para ampliá-lo proporcionalmente. Os objetos de curva ou partes desses objetos também podem ser girados no sentido horário ou anti-horário.

Esticar nós

Para esticar, escalar, girar ou inclinar nós

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Selecione um objeto de curva.

3 Selecione os nós ao longo da curva que você deseja transformar.

4 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Esticar ou escalar nós**
- **Girar ou inclinar nós**

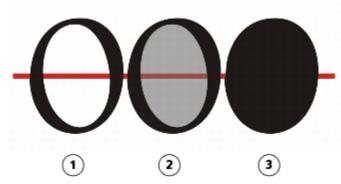
5 Arraste um conjunto de alças para transformar os nós.

Quebrar o caminho de objetos de curva

Caminhos

Os caminhos contornam a forma de um objeto e normalmente são visíveis como um ou mais segmentos de linha ou curva. Você pode desconectar segmentos de linha uns dos outros para criar subcaminhos. Apesar de não estarem conectados, os subcaminhos ainda fazem parte do caminho de definição do objeto original. Entretanto, você pode extrair um subcaminho para criar dois objetos separados: o subcaminho extraído e o objeto de onde ele foi extraído.

Subcaminhos

Os subcaminhos são as curvas e formas básicas a partir das quais um único objeto de curva é construído. Por exemplo, um único objeto de curva com subcaminhos costuma ser criado quando texto é convertido em curvas. A letra "O", por exemplo, é composta por duas elipses: a elipse externa, que define a forma da letra, e a elipse interna, que define o "orifício". As elipses são subcaminhos que compõem o objeto de curva única, “O”. Um dos motivos básicos para criar um objeto com subcaminhos é que você pode produzir objetos com orifícios. No exemplo a seguir, você pode ver objetos sob o centro da letra “O”.

1) A letra "O" é convertida em curvas. 2) Os subcaminhos resultantes são a elipse externa que define a forma da letra e a elipse interna (tingida de cinza) que define o orifício. 3) Em comparação, a elipse preta consiste em um caminho simples e não contém um "orifício".

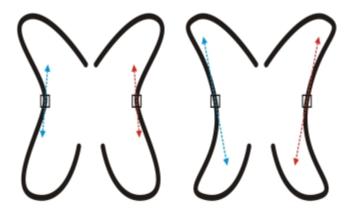
Para quebrar um caminho

Para	Faça o seguinte
Quebrar um caminho	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**. Selecione um nó no caminho e clique no botão **Quebrar curva** na barra de propriedades.
Extrair um caminho quebrado de um objeto	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**. Clique com o botão direito em um caminho e clique em **Quebrar**. Selecione um segmento, nó ou grupo de nós que represente a parte do caminho que você deseja extrair e clique no botão **Extrair subcaminho** na barra de propriedades.

Ao quebrar um caminho em um objeto de curva, os subcaminhos produzidos continuam integrando o mesmo objeto. Ao extrair um subcaminho de um objeto, são criados dois objetos distintos.

Espelhar alterações em objetos de curva

Ao espelhar alterações em objetos de curva, edite os nós e faça as mesmas edições de modo inverso nos nós correspondentes. Por exemplo, se você mover um nó para a direita, o nó correspondente se moverá na mesma distância para a esquerda.

Para espelhar alterações, você deve selecionar dois objetos de curva, um deles criado pelo espelhamento do outro, ou um objeto simétrico. Para obter informações sobre como espelhar objetos, consulte "Girar e espelhar objetos" na página 214. Em seguida, escolha se deseja espelhar alterações horizontalmente (ao longo de uma linha de simetria vertical) ou verticalmente (ao longo de uma linha de simetria horizontal). Para finalizar, é preciso selecionar os nós correspondentes apropriados para que as alterações na edição sejam espelhadas nos objetos selecionados.

Esquerda: Dois nós correspondentes são selecionados em objetos de curva espelhados. Direita: Quando as alças de controle azuis são movidas, a alteração é refletida nas alças de controle correspondentes (em vermelho).

Para espelhar alterações em objetos de curva

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione objetos de curva espelhados ou um objeto de curva simétrico.

2 Clique na ferramenta **Forma** .

3 Na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:

- Botão **Refletir nós horizontalmente** — permite editar nós correspondentes em objetos espelhados horizontalmente
- Botão **Refletir nós verticalmente** — permite editar nós correspondentes em objetos espelhados verticalmente

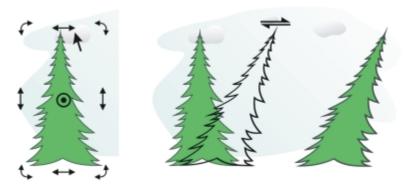
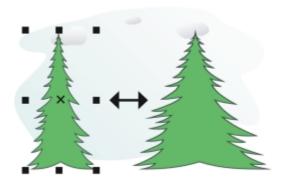
4 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione os nós correspondentes à esquerda e à direita ou nas partes superior e inferior.

5 Edite os nós em um lado.

As alterações serão efetuadas de modo inverso nos nós correspondentes do outro lado.

Inclinar e esticar objetos

Você pode inclinar e esticar objetos no CorelDRAW. Ao inclinar um objeto, você especifica em quantos graus deseja a inclinação. Esticar um objeto muda suas dimensões vertical e horizontal não proporcionalmente.

O CorelDRAW também permite inclinar e dimensionar o ponto de ancoragem de um objeto em relação à sua posição central padrão.

Inclinar um objeto horizontalmente

Esticar um objeto horizontalmente

Para inclinar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Faça uma das opções abaixo:

- Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transformação livre** .
- Clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Transformação**.

3 Clique no botão **Inclinação livre** na barra de propriedades.

4 Digite valores nas caixas **Ângulo de inclinação** na barra de propriedades para especificar o número de graus que você deseja inclinar o objeto horizontalmente ou verticalmente.

Se desejar aplicar a escala de acordo com a posição do objeto, em vez de usar as coordenadas x e y, clique no botão **Relativa ao objeto** na barra de propriedades.

Você também pode inclinar um objeto interativamente, arrastando uma de suas alças de inclinação . Se as alças de inclinação não aparecerem, clique novamente no objeto selecionado e aponte para as alças do meio.

Você também pode acessar as opções de inclinação na janela de encaixe **Transformação** clicando em **Objeto** ▸ **Transformações** ▸ **Inclinar**.

Para esticar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Transformações** ▸ **Tamanho**.

3 Desative a caixa de seleção **Proporcional**.

4 Na janela de encaixe **Transformações**, digite valores nas seguintes caixas:

- **H** — permite especificar a largura de um objeto selecionado
- **V** — permite especificar a altura de um objeto selecionado

5 Clique em **Aplicar**.

Os novos valores digitados para esticar um objeto são a base para uma nova proporção das dimensões horizontais e verticais do objeto. Ao ativar a caixa de seleção **Proporcional**, qualquer redimensionamento do objeto será baseado nesta nova proporção. Para reverter as proporções de um objeto para o original (1:1) antes de transformá-lo novamente, ative a caixa de seleção **Proporcional** e digite novamente os valores originais.

É possível alterar as dimensões de um objeto proporcionalmente ativando-se a caixa de seleção **Proporcional**, digitando um valor na caixa **H** ou **V** e pressionando-se **Enter**.

Você também pode esticar um objeto a partir de seu centro pressionando **Shift** e arrastando a alça de seleção de um canto.

Ou esticar um objeto em incrementos de 100% pressionando **Ctrl** e arrastando a alça de seleção de um canto.

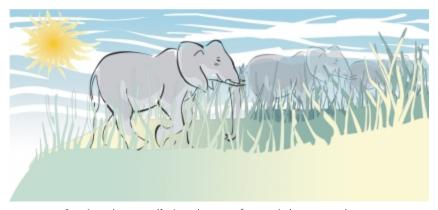
Borrar e manchar objetos

Borrar e manchar permitem que você dê forma a um objeto arrastando as extensões ou fazendo indentações em seu contorno. Através do borramento, as extensões e indentações lembrar listas que variam muito pouco em largura conforme você as arrasta com a ferramenta **Borrar**. Através da mancha, as extensões e indentações apresentam uma forma mais fluida que diminui a largura conforme você arrasta com a ferramenta **Manchar**.

Borrar objetos

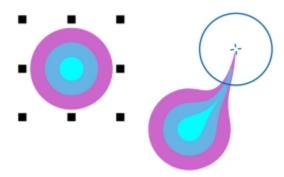
Ao aplicar o efeito de borrar em um objeto, é possível controlar a extensão e a forma da distorção seja ativando os controles para a caneta da mesa digitalizadora ou usando as configurações que se aplicam a um mouse.

O efeito de borrar responde pelo ângulo de rotação — ou rolamento — e o ângulo de inclinação de uma caneta de mesa digitalizadora. Girar a caneta altera o ângulo do efeito de borrar e inclinar a caneta nivela a ponta do pincel e altera a forma do efeito de borrar. Se estiver usando um mouse, simule a orientação e a inclinação da caneta especificando valores. Aumentar o ângulo de orientação de 0 para 359° altera o ângulo da pincelada. Ô medida que diminui o ângulo de inclinação de 90° a 15°, você altera a forma do efeito de borrar nivelando a ponta do pincel.

O efeito de borrar pode responder à pressão da caneta em uma mesa digitalizadora onde o efeito de borrar fica mais largo com mais pressão e mais estreito com menos pressão. Se estiver usando um mouse ou quiser ignorar a pressão da caneta, digite valores reais para simular a pressão de uma caneta em uma mesa digitalizadora. Valores negativos até -10 criam uma distorção estreitada, 0 mantém uma largura uniforme da pincelada e valores positivos até 10 criam uma distorção que se expande.

Os raios solares e as lâminas de grama foram criados arrastando para fora com a ferramenta Borrar e as nuvens, arrastando para dentro.

Se estiver usando uma caneta ou um mouse, você pode especificar o tamanho da ponta. O tamanho da ponta determina o efeito de borrar aplicado a um objeto.

Manchar objetos

Para controlar o efeito de mancha, você pode definir o tamanho da ponta do pincel e a quantidade de efeito que será aplicada. Além disso, você pode usar a pressão da caneta digital. Você pode usar curvas suaves ou curvas com cantos agudos ao manchar os objetos.

Como manchar um objeto

Para borrar um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Clone** .

3 Faça uma das opções abaixo:

- Para borrar o interior de um objeto, clique fora do objeto e arraste para dentro.
- Para borrar o interior de um objeto, clique fora do objeto e arraste para dentro.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades.
Alterar o tamanho da ponta do pincel ao usar a caneta gráfica.	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades e aplique pressão à caneta.
Alargar ou estreitar o efeito de borrar	Digite um valor entre -10 e 10 na caixa **Secagem** na barra de propriedades.
Especificar a forma do efeito de borrar	Digite um valor entre 15 e 90 na caixa **Inclinação** na barra de propriedades.
Alterar a forma do efeito de borrar ao usar a caneta gráfica.	Clique no botão **Inclinação da caneta** na barra de propriedades.
Especificar o ângulo da forma da ponta para borrar	Digite um valor entre 0 e 359 na caixa **Orientação** na barra de propriedades.
Alterar o ângulo da forma da ponta para borrar ao usar a caneta gráfica.	Clique no botão **Orientação da caneta** na barra de propriedades.

Você não pode aplicar o efeito de borrar a objetos incorporados ou da Internet, imagens vinculadas, grades, máscaras, objetos com preenchimento de malha ou objetos com efeitos de contorno e mistura.

Para obter os valores mínimo e máximo para os controles do efeito de borrar, clique com o botão direito do mouse no controle da barra de propriedades e clique em **Configurações**.

Para manchar um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Manchar** .

3 Faça uma das opções abaixo:

- Para manchar o exterior de um objeto, clique na parte de fora do objeto, próximo às bordas, e arraste para fora.
- Para manchar o interior de um objeto, clique na parte de dentro do objeto, próximo às bordas, e arraste para dentro.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades.
Estabelecer a quantidade de mancha	Digite um valor na caixa **Pressão**.
Use a pressão de uma caneta digital para controlar a quantidade de mancha	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.
Use as curvas suaves ao manchar	Clique no botão **Mancha suave** .
Use as curvas com cantos agudos ao manchar	Clique no botão **Mancha pontiaguda** .

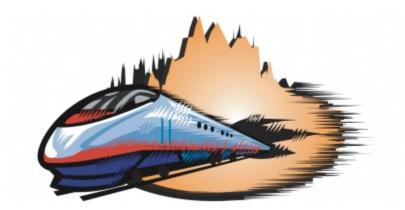
A diferença entre uma mancha suave e uma pontiaguda é percebida somente com valores mais altos de Pressão.

Tornar objetos ásperos

O efeito áspero permite aplicar uma borda irregular ou cravejada a objetos, incluindo linhas, curvas e texto. Você pode controlar o tamanho, ângulo, direção e número de recuos ativando a caneta da mesa digitalizadora ou aplicando as configurações a um mouse.

O efeito de aspereza é determinado ou por movimentos de uma caneta de mesa digitalizadora, através de configurações fixas, ou aplicando-se automaticamente cravejados perpendiculares à linha. Inclinar a caneta para a frente e para longe da superfícies da mesa aumenta e diminui o tamanho dos cravejados. Se estiver usando um mouse, você especifica o ângulo de inclinação de 0 - 90°. Você pode determinar a direção dos cravejados alterando o ângulo de rotação (ou orientação) da caneta à medida que aplica o efeito de aspereza a um objeto. Quando estiver usando um mouse, defina o ângulo de orientação de 0 a 359°. Também é possível aumentar ou diminuir o número de cravejados que são aplicados à medida que arrasta.

O efeito de aspereza também responde à pressão da caneta na mesa digitalizadora. Quanto mais pressão você aplicar, mais cravejados serão criados na área áspera. Se estiver usando um mouse, você especifica valores para simular a pressão da caneta.

Você também pode alterar o tamanho da ponta do pincel.

Tornar áspero permite aplicar serrilhados ou cravejados a uma parte de um contorno ou caminho.

Para tornar um objeto áspero

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Tornar áspero** .

3 Aponte para a área no contorno que deseja tornar áspera e arraste o contorno para distorcê-lo.

Você também pode

Especificar o tamanho dos cravejados ásperos	Digite um valor entre 0,01 a 2,0 na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades.
Alterar o número de cravejados em uma área áspera	Digite um valor entre 1 e 10 na caixa **Frequência de cravejados** na barra de propriedades.
Alterar o número de cravejados em uma área áspera ao usar uma caneta gráfica	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.
Especificar a altura dos cravejados ásperos	Digite um valor entre 0 e 90 na caixa **Inclinação** na barra de propriedades.
Aumentar o número de cravejados ásperos à medida que arrasta	Digite um valor entre -10 e 10 na caixa **Secagem** na barra de propriedades.
Alterar a altura dos cravejados ásperos ao usar uma caneta gráfica	Clique no botão **Inclinação da caneta** na barra de propriedades.
Especificar a direção dos cravejados ásperos	Escolha **Direção fixa** na caixa de listagem **Direção do cravejado**. Digite um valor entre 0 e 359 na caixa **Orientação** na barra de propriedades.
Alterar a direção dos cravejados ásperos ao usar uma caneta gráfica	Selecione **Configuração da caneta** na caixa de listagem **Direção do cravejado** na barra de propriedades.
Criar cravejados ásperos perpendiculares ao caminho ou contorno	Selecione **Auto** na caixa de listagem **Direção do cravejado** na barra de propriedades.

Objetos com distorções, envelopes e perspectiva aplicados são convertidos em objetos de curva antes que seja aplicado o efeito áspero.

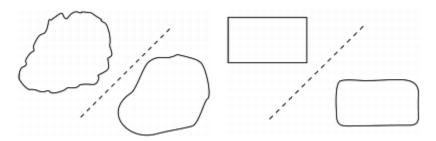
Para fazer com que o ângulo de inclinação e o ângulo de orientação respondam à caneta da mesa digitalizadora, clique com o botão direito do mouse no objeto áspero e selecione um comando no submenu.

Para obter os valores mínimo e máximo para os controles do efeito de tornar áspero, clique com o botão direito do mouse no controle na barra de propriedades e clique em **Configurações**.

Suavizar objetos

Você pode suavizar objetos de curva para remover bordas serrilhadas e reduzir o número de nós. Como alternativa, é possível suavizar formas, como retângulos e polígonos, para dar a eles uma aparência orgânica de desenho à mão.

Para controlar o efeito de suavização, você pode variar o tamanho da ponta do pincel e a velocidade com que o efeito é aplicado. Além disso, você pode usar a pressão da caneta digital.

Texto convertido em curvas (topo) e o mesmo texto suavizado com a ferramenta Suavizar (parte inferior)

Suavizar bordas serrilhadas (esquerda); dar aparência orgânica às formas (direita)

Para suavizar um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Suavizar** .

3 Arrastar ao logo da borda do objeto

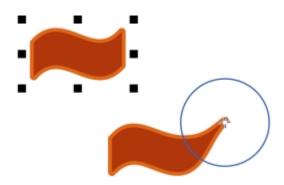
Você também pode

Definir o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades 0.75 " .

Você também pode

	Para alterar o tamanho da ponta do pincel, você também pode arrastar na janela do documento ao mesmo tempo que mantém o **Shift** pressionado. Arraste em direção ao centro da ponta para diminuir o tamanho e para fora do centro da ponta para aumentá-lo.
Definir a velocidade do efeito suavizar	Digite um valor na caixa **Taxa**. Também é possível pressionar **Alt** e arrastar para exibir um controle deslizante na tela que permite definir a velocidade do efeito suavizar interativamente.
Use a pressão de uma caneta digital para controlar o efeito	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Modelar objetos atraindo ou empurrando os nós

As ferramentas **Atrair** e **Repelir** permitem que você modele objetos atraindo ou empurrando os nós. Para controlar o efeito de modelagem, você pode variar o tamanho da ponta do pincel e a velocidade com que os nós são atraídos ou empurrados. Além disso, você pode usar a pressão da caneta digital.

Como usar a ferramenta Atrair para modelar um objeto

Como usar a ferramenta Repelir para modelar um objeto

Para modelar um objeto atraindo os nós

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atrair** .

3 Clique dentro ou fora do objeto, próximo à borda, e mantenha pressionado o botão do mouse para remodelar a borda. Para obter um efeito mais pronunciado, arraste enquanto mantém o botão do mouse pressionado.

Você também pode	
Definir o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades. Para alterar o tamanho da ponta do pincel, você também pode arrastar na janela do documento ao mesmo tempo que mantém o Shift pressionado. Arraste em direção ao centro da ponta para diminuir o raio e para fora do centro da ponta para aumentá-lo.
Defina a velocidade da atração	Digite um valor na caixa **Taxa**.
Use a pressão de uma caneta digital para controlar o efeito	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Para modelar um objeto empurrando os nós

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

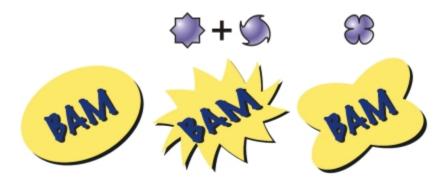
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Repelir** .

3 Clique dentro ou fora do objeto, próximo à borda, e mantenha pressionado o botão do mouse para remodelar a borda. Para um efeito mais pronunciado, arraste ao mesmo tempo que mantém o botão do mouse pressionado.

Você também pode	
Definir o raio da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades. Para alterar o raio da ponta do pincel, você também pode arrastar na janela do documento ao mesmo tempo que mantém o **Shift** pressionado. Arraste em direção ao centro da ponta para diminuir o raio e para fora do centro da ponta para aumentá-lo.
Defina a velocidade do efeito repelir	Digite um valor na caixa **Taxa**.
Use a pressão de uma caneta digital para controlar o efeito	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Aplicar efeitos de distorção

Você pode aplicar três tipos de efeitos de distorção para modelar objetos.

Efeito de distorção	Descrição
Empurrar e puxar	Permite empurrar as bordas de um objeto para dentro ou puxar as bordas para fora
Zíper	Permite aplicar um efeito denteado às bordas do objeto. Você pode ajustar a amplitude e a frequência do efeito.
Torcer	Permite girar um objeto para criar um efeito de espiral. Você escolhe a direção do espiral, o grau e a quantidade da rotação.

Da esquerda para a direita: Imagem original; Distorções Zíper e Torcer aplicadas; Distorção Puxar aplicada

Após distorcer um objeto, você pode alterar o efeito alterando o centro de distorção. Esse ponto é identificado por uma alça na forma de losango, em torno da qual aparece uma distorção. Ele é semelhante a um compasso, no qual o grafite move-se em torno de um ponto estacionário. É possível colocar o centro da distorção em qualquer lugar da janela de desenho, ou centralizá-la no meio de um objeto, para que a distorção seja distribuída uniformemente e a forma do objeto mude em relação ao centro.

Para criar um efeito ainda mais surpreendente, aplique uma nova distorção a um objeto já distorcido. Você não perde o efeito da distorção original se aplicar, por exemplo, uma distorção zíper sobre uma distorção torcer. O aplicativo CorelDRAW também permite remover e copiar efeitos de distorção.

Para distorcer um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Distorcer** .

2 Na barra de propriedades, clique em um dos botões a seguir e especifique as configurações desejadas:

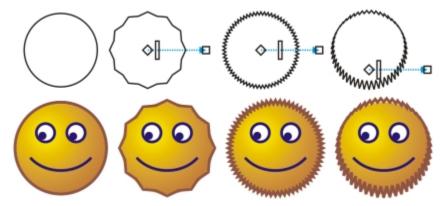
- **Distorção Empurrar e puxar**
- **Distorção Zíper**
- **Distorção Torcer**

3 Aponte para onde deseja colocar o centro da distorção e arraste até que o objeto esteja da forma desejada.

Você também pode

Alterar o centro de distorção	Arraste a alça de posicionamento em forma de losango para uma nova posição.
Ajustar o número de pontos de uma distorção zíper	Mova o controle deslizante para o centro da alça de distorção.
Aplicar uma distorção predefinida	Escolha uma predefinição de distorção na caixa de listagem **Predefinição** na barra de propriedades.
Aplicar mais de uma distorção a um objeto	Clique em outro tipo de distorção na barra de propriedades, clique em um objeto e arraste.

É possível reaplicar os efeitos a objetos distorcidos.

Centralize uma distorção clicando no botão **Centralizar distorção** na barra de propriedades.

Você também pode usar os controles vetoriais interativos para editar um efeito de distorção. Parte superior à esquerda: Efeito Zíper aplicado ao círculo. Parte superior à direita: Efeitos Zíper com frequência mais alta (mais cravejados) aplicada. Parte inferior: Resultados da aplicação de efeitos Zíper.

Para remover uma distorção

1 Selecione um objeto distorcido.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar distorção**.

A remoção de uma distorção dessa forma limpa a distorção mais recente aplicada.

Também é possível remover uma distorção de um objeto selecionado clicando no botão **Limpar distorção** na barra de propriedades.

Para copiar uma distorção

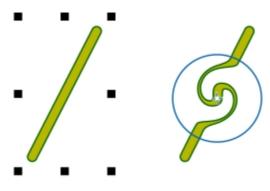
1 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar uma distorção.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Distorção de**.

3 Clique em um objeto distorcido.

Também é possível usar a ferramenta **Conta-gotas** para copiar o efeito. Para obter mais informações, consulte “Para copiar efeitos de um objeto para outro” na página 195.

Adicionar efeitos espiralados

Você pode adicionar os efeitos espiralados aos objetos. Você pode definir o rádio, a velocidade e a direção dos efeitos espiralados e usar a pressão de sua caneta digital para alterar a intensidade do efeito espiralado.

Adicionar um efeito espiralado

Para adicionar um efeito espiralado a um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espiralado** .

3 Cloque na borda do objeto e mantenha o botão do mouse pressionado até que o espiralado esteja do tamanho que desejar.
Para posicionar e remodelar o espiralado, você pode arrastar ao mesmo tempo que mantém o mouse pressionado.

Você também pode

Defina o rádio do efeito espiralado	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades.
Defina a taxa na qual o efeito espiralado é aplicado	Digite um valor entre 1 e 100 na caixa **Taxa** na barra de propriedades.
Defina a direção do efeito espiralado	Clique no botão **Espiralado no sentido anti-horário** ou no botão **Espiralado no sentido horário** .
Use a pressão de uma caneta digital para controlar a intensidade do efeito espiralado	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Modelar objetos usando envelopes

O CorelDRAW permite modelar objetos, incluindo linhas, texto artístico e molduras de texto de parágrafo, aplicando envelopes a eles. Os envelopes são formados por vários nós que podem ser movidos para modelar o envelope e, consequentemente, alterar a forma do objeto. É possível aplicar um envelope básico de acordo com a forma de um objeto, ou aplicar um envelope predefinido. Após aplicar um envelope, você pode editá-lo ou adicionar um novo envelope para continuar alterando a forma do objeto. O CorelDRAW também permite copiar e remover envelopes.

Você pode editar um envelope adicionando e posicionando seus nós. A adição de nós permite um maior controle sobre a forma do objeto contido no envelope. O CorelDRAW também permite excluir nós, mover vários nós simultaneamente, alterar nós de um tipo para outro e alterar um segmento de um envelope para uma linha ou curva. Para obter mais informações sobre os diferentes tipos de nós, consulte “Utilizar objetos de curva” na página 137.

É possível também alterar o modo de mapeamento de um envelope para especificar a maneira como o objeto é ajustado ao envelope. Por exemplo, você estica um objeto para que se ajuste às dimensões básicas do envelope e, em seguida, aplica o modo de mapeamento horizontal para comprimi-lo horizontalmente, a fim de que se ajuste à forma do envelope.

Para aplicar um envelope

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope** .
3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
   - **Modo de linha reta** — cria envelopes com base em linhas retas, adicionando perspectiva aos objetos.
   - **Modo de arco simples** — cria envelopes com uma forma de arco em um lado, conferindo aos objetos uma aparência côncava ou convexa.
   - **Modo de arco duplo** — cria envelopes na forma de S em um ou mais lados.
   - **Modo sem restrição** — cria envelopes de forma livre, o que permite alterar as propriedades dos nós e adicionar e excluir nós.
4 Clique no objeto.
5 Arraste os nós para modelar o envelope.

   Para redefinir o envelope, pressione **Esc** antes de soltar o mouse.

Você também pode

Aplicar um envelope predefinido	Clique no botão **Adicionar predefinido** na barra de propriedades e clique em uma forma de envelope.
Aplicar um envelope a um objeto com envelope	Clique no botão **Adicionar novo envelope** na barra de propriedades e arraste os nós para mudar a forma do envelope.
Remover um envelope	Clique em **Efeitos ▸ Limpar envelope**.

Também é possível aplicar um envelope usando a janela de encaixe **Envelope** (**Efeitos ▸ Envelope**).

Você pode impedir que as linhas retas do objeto sejam convertidas em curvas ativando o botão **Manter linhas** na barra de propriedades.

Para copiar um envelope

1 Selecione um objeto para o qual deseja copiar um envelope.
2 Clique em **Efeitos ▸ Copiar efeito ▸ Envelope de**.
3 Selecione o objeto do qual você deseja copiar o envelope.

Também é possível copiar um envelope selecionando um objeto, clicando no botão **Copiar propriedades do envelope** na barra de propriedades e selecionando um objeto com o envelope que deseja copiar.

Você também pode usar a ferramenta **Conta-gotas** para copiar um envelope. Para obter mais informações, consulte “Para copiar efeitos de um objeto para outro” na página 195.

Para editar os nós e os segmentos de um envelope

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope** .
2 Selecione um objeto que tenha um envelope.
3 Clique duas vezes no envelope para adicionar um nó ou em um nó para excluí-lo.

Você também pode

Mover vários nós de envelope ao mesmo tempo	Clique no botão **Modo sem restrição** na barra de propriedades, selecione com marca os nós que deseja mover e arraste-os para uma nova posição.
Selecionar vários nós com marca	Na barra de propriedades, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Selecionar vários nós com marca à mão livre	Na barra de propriedades, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Mover nós opostos em uma distância igual, na mesma direção	Pressione **Ctrl**, selecione dois nós opostos e arraste-os para uma nova posição.
Mover nós opostos em uma distância igual, na direção oposta	Clique no botão **Modo de arco simples** ou **Modo de arco duplo** na barra de propriedades para que ele fique elevado, pressione **Shift** e arraste um dos nós para uma nova posição.
Alterar um tipo de nó de envelope	Clique no botão **Modo sem restrição** na barra de propriedades para que ele fique elevado e clique em **Nó cúspide**, **Nó suave** ou **Nó simétrico**.
Alterar um segmento de envelope para uma linha reta ou curva	Clique no botão **Modo sem restrição** na barra de propriedades para que ele fique elevado, clique em um segmento de linha e no botão **Converter em linha** ou **Converter em curva**.

Para alterar o modo de mapeamento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.

2 Clique em um objeto que tenha um envelope.

3 Na barra de propriedades, escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Modo de mapeamento**:

- **Horizontal** — estica o objeto para que ele se ajuste às dimensões básicas do envelope e depois comprime o objeto horizontalmente para ajustar à forma do envelope
- **Original** — mapeia as alças de canto da caixa de seleção do objeto para os nós de canto do envelope. Os outros nós são mapeados linearmente ao longo da borda da caixa de seleção do objeto.
- **Betume** — mapeia as alças de canto da caixa de seleção do objeto para os nós de canto do envelope
- **Vertical** — estica o objeto para que ele se ajuste às dimensões básicas do envelope e depois comprime o objeto verticalmente para ajustar à forma do envelope

4 Arraste os nós ou as alças de controle.

Não é possível alterar o modo de mapeamento de molduras de texto de parágrafo após a aplicação de um envelope.

Cortar, dividir e apagar objetos

Você pode cortar, dividir e apagar partes de objetos.

Cortar objetos

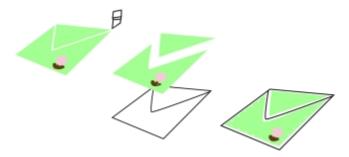
O modo Cortar permite remover rapidamente áreas indesejadas em objetos e gráficos importados, eliminando assim a necessidade de desagrupar objetos, separar grupos vinculados ou converter objetos em curvas. Você pode cortar objetos vetoriais e bitmaps.

Cortar objetos

Ao cortar objetos, você define uma área retangular (área de corte) que deseja manter. Partes de objetos fora da área de corte são removidas. Você pode especificar a posição e o tamanho exatos da área de corte e também girá-la e redimensioná-la. É possível pode remover a área de corte.

Além disso, pode-se cortar apenas objetos selecionados sem afetar os outros objetos no desenho ou cortar todos os objetos na página de desenho. Em ambos os casos, o texto e a forma dos objetos afetados são automaticamente convertidos em curvas.

Dividir objetos

É possível dividir um bitmap ou objeto vetorial em dois e remodelá-lo redesenhando seu caminho. É possível dividir um objeto fechado ao longo de uma linha reta ou denteada. O CorelDRAW permite escolher entre dividir um objeto em dois objetos ou deixá-lo como um objeto formado por dois ou mais subcaminhos. É possível especificar se você deseja fechar os caminhos automaticamente ou mantê-los abertos.

Da esquerda para a direita: A ferramenta Faca cria dois objetos separados a partir do retângulo verde. Em seguida, os dois objetos são movidos para um objeto preto não preenchido para criar um envelope.

Apagar partes de objetos

O CorelDRAW permite apagar as partes indesejadas de bitmaps e objetos vetoriais. A ferramenta **Borracha** funciona como uma borracha de lápis, removendo qualquer parte da imagem sobre a qual você clique e arraste. O apagamento fecha automaticamente qualquer caminho afetado e converte o objeto em curvas. Se você apagar linhas de conexão, o CorelDRAW criará subcaminhos, em vez de objetos individuais.

Também é possível excluir segmentos de linha virtuais, que são partes de objetos que se sobrepõem. Pode, por exemplo, excluir um loop de uma linha que cruza ela mesma ou loops em segmentos de linhas nos quais dois ou mais objetos se sobrepõem.

Para cortar objetos

1 Selecione os objetos que deseja cortar.
Se nenhum dos objetos na página de desenho for selecionado, todos os objetos serão cortados.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Cortar** .

3 Arraste para definir uma área de corte.

4 Clique duas vezes dentro da área de corte.

Você também pode

Especificar a posição exata da área de corte	Digite valores nas caixas **Posição de cortar**, na barra de propriedades, e pressione **Enter**.
Especificar o tamanho exato da área de corte	Digite valores nas caixas **Tamanho do corte**, na barra de propriedades, e pressione **Enter**.
Girar a área de corte	Digite valores na caixa **Ângulo de rotação**.
Remover a área de corte	Clique no botão **Limpar marca de corte**.

Não é possível cortar objetos em camadas bloqueadas, ocultas, de grade ou guia. Você também não pode cortar objetos OLE e da Internet, efeitos de ativação nem o conteúdo de objetos PowerClip.

Durante o corte, grupos vinculados afetados, como contornos, misturas e extrusões, são automaticamente separados.

Você pode mover, girar e dimensionar a área de corte interativamente como faria com qualquer objeto. Para mover a área de corte, arraste-a para uma nova posição. Para dimensionar a área de corte, arraste uma de suas alças . Para girar a área de corte, clique em seu interior e arraste uma alça de rotação .

Você pode remover a área de corte pressionando **Esc**.

Para dividir um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Faca** .

2 Posicione a ferramenta **Faca** sobre o contorno do objeto onde deseja começar a cortar.
A ferramenta **Faca** é ajustada na posição vertical quando posicionada corretamente.

3 Clique no contorno para começar a cortar.

4 Posicione a ferramenta **Faca** sobre o contorno do objeto onde deseja parar de recortar e clique novamente.

Você também pode

Dividir um objeto ao longo de uma linha à mão livre	Aponte para o local em que deseja iniciar o corte e arraste até o local em que deseja finalizá-lo.
Dividir um objeto ao longo de uma linha de Bézier	Mantenha a tecla pressionada **Shift**, clique no local em que deseja começar a cortar o objeto, arraste a alça de controle até o local em que deseja posicionar o próximo nó e clique. Continue clicando para adicionar mais segmentos retos à linha. Para adicionar um segmento curvo, aponte para o local em que deseja colocar o nó e arraste para modelar a curva. Para forçar a linha em incrementos de 15 graus, mantenha pressionadas as teclas **Shift** + **Ctrl**.

Você também pode

Dividir um objeto em dois subcaminhos	Clique no botão **Manter como um objeto** na barra de propriedades.
Dividir um objeto enquanto mantém apenas uma de suas partes	No contorno do objeto, clique no local onde deseja iniciar o corte e aponte para o local onde deseja terminá-lo. Pressione **Tab** uma ou duas vezes até que a parte do objeto que deseja manter esteja selecionada e clique nela.

Por padrão, os objetos são divididos em dois e os caminhos são automaticamente fechados.

Quando se usa a ferramenta **Faca** em um objeto selecionado, este se torna um objeto de curva.

Para apagar partes de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Borracha**.

3 Arraste sobre o objeto.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta da borracha	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades e pressione **Enter**.
Alterar a forma da ponta da borracha	Clique no botão **Ponta redonda** ou **Ponta quadrada** na barra de propriedades.
Manter todos os nós da área que está sendo apagada	Desative o botão **Reduzir nós** na barra de propriedades.

Quando você apaga partes de um objeto, todos os caminhos afetados são automaticamente fechados.

Você pode apagar em linhas retas clicando onde deseja começar a apagar e clicando novamente onde se deseja terminar. Pressione a tecla **Ctrl** para restringir o ângulo da linha.

Também é possível apagar uma área de um objeto selecionado clicando duas vezes na área com a ferramenta **Borracha**.

Para excluir um segmento de linha virtual

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Excluir segmento virtual**.

2 Mova o ponteiro para o segmento de linha que você deseja excluir.
A ferramenta **Excluir segmento virtual** é ajustada na posição vertical quando posicionada corretamente.

3 Clique no segmento de linha.

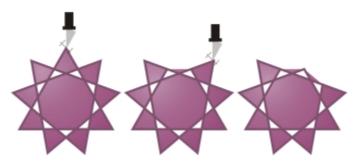
Par excluir vários segmentos de linha de uma vez, clique o ponteiro para arrastar uma marca em torno de todos os segmentos de linha que deseja excluir.

Você também pode

Exclua os segmentos de várias linhas de uma só vez	Arraste o ponteiro para colocar entre aspas ou interceptar todos os segmentos de destino.
Excluir um segmento de linha virtual que intercepte a curva	Mantenha pressionado o **Alt** e arraste para desenhar uma curve.

Você também pode

Soldar segmentos da linha	Mantenha pressionado o **Shift**, clique nos dois pontos finais sobrepostos. Você também pode manter pressionados **Alt** + **Shift** e arrastar para selecionar com marca os nós sobrepostos.

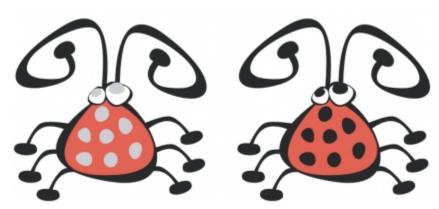
A ferramenta **Excluir segmento virtual** não funciona em grupos vinculados, como sombras, textos ou imagens.

Excluir segmentos de linha virtual

Aparar objetos

A aparagem cria objetos com formas irregulares removendo áreas do objeto que se sobrepõem. É possível aparar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, você não pode aparar texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Antes de aparar objetos, você deve decidir que objeto deseja aparar (o objeto de destino) e que objeto você deseja usar para realizar a aparagem (o objeto de origem). Por exemplo, para criar um corte em forma de estrela a partir de um objeto quadrado, a estrela é o objeto de origem porque você está usando-a para aparar o quadrado. O quadrado é o objeto de destino porque é o objeto que você deseja aparar. O objeto de origem apara a parte do objeto de destino que sobrepõe.

O objeto de destino retém seus atributos de preenchimento e contorno. Por exemplo, se você aparar um retângulo sobreposto por um círculo, a área do retângulo que estava coberta pelo círculo é removida, criando uma forma irregular.

O CorelDRAW permite aparar objetos de diversas maneiras. Você pode usar um objeto de frente como objeto de origem para aparar um objeto atrás dele ou usar o objeto de fundo para aparar um objeto de frente. Também é possível remover áreas ocultas de objetos sobrepostos, de forma que somente as áreas visíveis permaneçam no desenho. Remover as áreas ocultas pode reduzir o tamanho do arquivo ao converter gráficos vetoriais em bitmaps.

A aparagem pode ser usada para reduzir o número de objetos em um filme. Em vez de adicionar olhos e pontos no besouro, áreas (mostradas à esquerda em cinza) são aparadas para revelar o fundo preto (direita).

A letra "A" é o objeto de frente usado para aparar o objeto de trás. Uma silhueta parcial da letra é criada no logo (direita).

Para aparar um objeto

1 Selecione os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no objeto de destino.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Aparar**.

Se você selecionar com marca os objetos, o CorelDRAW irá aparar o objeto selecionado que está mais abaixo. Se você selecionar vários objetos individualmente, o último objeto selecionado é aparado.

Também é possível aparar objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Aparar** na barra de propriedades.

Para aparar objetos de frente e de trás

1 Selecione com marca os objetos de origem e de destino.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** e em uma das opções a seguir:

- **Frente menos verso** — remove o objeto de trás do objeto da frente
- **Verso menos frente** — remove o objeto da frente do objeto de trás

É possível aparar o objeto de controle de um objeto PowerClip de modo que o objeto dentro do objeto PowerClip assuma a nova forma do recipiente do PowerClip. Para obter informações sobre objetos PowerClip, consulte "Criar objetos PowerClip" na página 168.

Objetos vinculados, como sombreamentos, texto em um caminho, mídia artística, misturas, contornos e extrusões, são convertidos em objetos de curva antes de serem aparados.

Para aparar áreas sobrepostas entre objetos

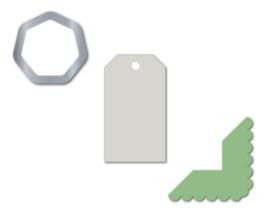
1 Selecione com marca os objetos que deseja aparar.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Simplificar**.

É possível aparar o objeto de controle de um objeto PowerClip de modo que o objeto dentro do objeto PowerClip assuma a nova forma.

Objetos vinculados, como sombreamentos, texto em um caminho, mídia artística, misturas, contornos e extrusões, são convertidos em objetos de curva antes de serem aparados.

Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos

Você pode adicionar filetes, vieiras ou chanfros aos cantos de qualquer objeto de curva, seja ele originado de uma forma, linha, texto ou bitmap. Os filetes produzem cantos arredondados, as vieiras arredondam e invertem os cantos para criar um reentrância e as chanfraduras um canto com aparência plana. O CorelDRAW também permite visualizar os cantos antes de aplicar as alterações a eles. Para obter informações sobre como modificar os cantos de quadrados e retângulos, consulte "Desenhar retângulos e quadrados " na página 125.

Adicionar filetes, chanfros e vieiras aplicados a várias formas.

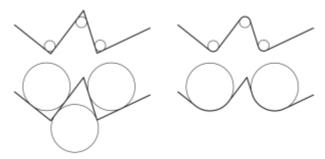
Ao modificar os cantos de uma forma não curva, a forma é automaticamente convertida em curvas. As alterações são aplicadas a todos os cantos, a menos que você selecione nós específicos. No entanto, é necessário converter manualmente um objeto em curvas utilizando o comando **Converter em curvas** para selecionar nós individuais. Não é possível adicionar filetes, vieiras ou chanfros a curvas suaves ou simétricas. O canto deve ser criado por dois segmentos retos ou curvos que fazem interseção em um ângulo de menos de 180 graus.

Definir valores de tamanho para adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos

É necessário especificar o raio do canto para determinar o tamanho de um canto com filete ou vieira. O raio é medido do centro da curva até seu perímetro. Os valores de raio maiores produzem cantos mais arredondados ou cantos com vieira mais profundas.

Da esquerda para a direita, pode-se observar o raio de um canto com filete e o raio de um canto com vieira.

O valor do tamanho para chanfrar um canto representa a distância a ser definida em que o chanfro começará em relação ao canto original. Valores de tamanho de canto maiores produzem uma borda chanfrada mais longa.

A operação não é aplicada aos cantos quando o valor dos filetes, vieiras e chanfros for muito alto. Isso acontece quando os segmentos de linha não são longos o bastante para aplicar a distância de raio ou chanfro. Ao definir valores para essas operações, leve em consideração que, embora os segmentos de linha possam parecer longos o suficiente no início da operação, eles encolhem conforme os valores de raio ou chanfro são aplicados ao objeto.

Neste exemplo, os círculos representam configurações de raio de filete. A fileira de cima mostra os filetes propostos à esquerda e os resultados dos filetes à direita. A fileira de baixo mostra os filetes propostos à esquerda, mas, nos resultados à direita, nem todos os cantos apresentam filetes. Depois que o primeiro filete é aplicado, o canto seguinte não pode ter filete porque o segmento de linha não é longo o bastante. Esse canto é ignorado e o filete é colocado no último canto.

Para modificar cantos de objetos adicionando filetes ou vieiras

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Filete/Vieira/Chanfro**.
3 Na janela de encaixe **Filete/Vieira/Chanfro**, escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Operação**.
  - **Filete**
  - **Vieira**
4 Digite um valor na caixa **Raio**.
5 Clique em **Aplicar**.

O botão **Aplicar** ficará desativado se nenhum objeto ou nó válido for selecionado.

Selecione nós individuais utilizando a ferramenta **Forma** . Primeiro é necessário converter manualmente o objeto em curvas usando o comando **Converter em curvas**.

Para chanfrar cantos de objetos

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Filete/Vieira/Chanfro**.
3 Na janela de encaixe **Filete/Vieira/Chanfro**, escolha **Chanfro** na caixa de listagem **Operação**.
4 Digite um valor na caixa **Distância** para configurar o local em que deseja iniciar o chanfro em relação ao canto original.
5 Clique em **Aplicar**.

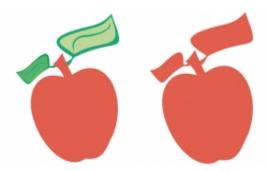
Selecione nós individuais utilizando a ferramenta **Forma** . Primeiro é necessário converter manualmente o objeto em curvas usando o comando **Converter em curvas**.

Soldar e fazer interseção de objetos

Você pode criar formas irregulares soldando e fazendo a interseção de objetos. É possível soldar ou fazer a interseção de praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, não se pode soldar ou fazer a interseção de texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Você pode soldar objetos para criar um objeto com um único contorno. O novo objeto usa o perímetro do objeto soldado como seu contorno e adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino. Todas as linhas de interseção desaparecem.

É possível soldar objetos independentemente de eles estarem ou não sobrepostos. Se você soldar objetos que não se sobrepõem, eles formarão um grupo de soldagem que atuará como um único objeto. Nos dois casos, o objeto soldado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do objeto alvo.

Você pode soldar objetos únicos com linhas de interseção, de forma que o objeto seja quebrado em vários subcaminhos, mas sua aparência permaneça a mesma.

Soldar as folhas à maçã cria um único contorno de objeto.

A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção. Os atributos de preenchimento e contorno do novo objeto dependerão do objeto definido como objeto alvo.

Para soldar objetos

1 Selecione o objeto ou os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no objeto de destino.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Soldar**.

O novo objeto possui as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Também é possível soldar objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Soldar** na barra de propriedades.

Para fazer a interseção de objetos

1 Selecione o objeto de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione o objeto de destino.

3 Clique em **Objetos** ▸ **Formato** ▸ **Interseção**.

O novo objeto, criado a partir das partes sobrepostas dos objetos de origem e de destino, possui as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Também é possível fazer a interseção de objetos selecionando os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Interseção** na barra de propriedades.

Para fazer a interseção de vários objetos

1 Selecione com marca o objeto ou os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto de destino.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Interseção**.

Também é possível fazer a interseção de objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Interseção** na barra de propriedades.

Criar objetos PowerClip

O CorelDRAW permite colocar objetos vetoriais e bitmaps, como fotos, dentro de outros objetos ou molduras. Uma moldura pode ser qualquer objeto, por exemplo, texto artístico ou um retângulo. Quando o objeto for maior que a moldura, este, denominado conteúdo, é cortado para se ajustar à forma da moldura. Isto cria um objeto PowerClip.

Objetos antes de se tornarem objetos PowerClip: texto artístico e um bitmap

É possível criar objetos PowerClip mais complexos colocando-se um objeto PowerClip dentro de outro objeto PowerClip para produzir um objeto PowerClip aninhado. Você pode também copiar o conteúdo de um objeto PowerClip para outro objeto PowerClip.

No objeto PowerClip, o texto artístico é a moldura e o bitmap é o conteúdo. O bitmap é modelado como as letras do texto artístico.

Você pode criar uma moldura PowerClip vazia a partir de um objeto ou converter uma moldura PowerClip em um objeto. Criar molduras PowerClip vazias ou molduras de texto é útil quando você deseja definir o layout de seu documento antes de adicionar o conteúdo. Para obter mais informações sobre molduras de texto, consulte "Adicionar texto de parágrafo" na página 347. Depois de criara uma moldura PowerClip vazia, você pode adicionar conteúdos a ela. Você também pode adicionar conteúdos a uma moldura PowerClip que já contenha outro objeto.

Criar molduras PowerClip vazias ou molduras de texto é útil quando você deseja definir o layout de seu documento antes de adicionar conteúdos.

Depois de criar um objeto PowerClip, você pode selecionar, editar os conteúdos ou repor os conteúdos dentro da moldura. Sempre que um objeto PowerClip for selecionado, uma barra de ferramentas flutuante é exibida.

A barra de ferramentas PowerClip permite que você edite, selecione, extraia, bloqueie ou reponha os conteúdos na moldura. A barra de ferramentas é exibida sempre que um objeto PowerClip é selecionado.

Você pode bloquear os conteúdos PowerClip para que quando a moldura for movida, o conteúdo se mova junto com esta. Se desejar excluir os conteúdos de um objeto PowerClip ou modificá-los sem afetar a moldura, você pode extrair os conteúdos.

É possível definir o comportamento padrão para conteúdo de desenho para quadros PowerClip, centralizando o novo conteúdo e marcando quadros PowerClip vazios.

Para criar um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto que você deseja usar com o conteúdo do PowerClip.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Colocar na moldura**.

3 Desenhe o objeto que deseja usar como moldura.

Se deseja criar um objeto PowerClip aninhado, arraste o objeto PowerClip para dentro de outro objeto PowerClip e mantenha pressionada a tecla **W** enquanto solta o botão do mouse para colocar o objeto dentro da moldura.

Você também pode clicar com o botão direito em um objeto ou grupo de objetos. Clique em **PowerClip em** e, a seguir, clique no objeto que você deseja usar como recipiente.

Se o conteúdo estiver posicionado de maneira que fique para fora moldura em sua posição atual, este é centralizado automaticamente na moldura a fim de se tornar visível. Para alterar essa configuração, clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**, selecione **Editar** na listagem de categorias **Espaço de trabalho** e defina as opções que deseja na área **Moldura PowerClip**.

Para criar uma moldura PowerClip vazia

1 Selecione o objeto que deseja usar como moldura.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Colocar na moldura PowerClip vazia**.

Você também pode clicar com o botão direito no objeto, selecionar **Tipo de moldura** e clicar em **Criar moldura PowerClip vazia**.

Você também pode clicar no botão **Moldura PowerClip** na barra de ferramentas **Layout**. Para abrir a barra de ferramentas **Layout**, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Layout**.

Para adicionar conteúdo a uma moldura PowerClip

1 Arraste um objeto para a moldura PowerClip.
   Quando o objeto se aproxima da moldura, este é realçado.

2 Faça uma das opções abaixo:
   - Para adicionar o objeto a uma moldura PowerClip vazia, solte o botão do mouse.
   - Para adicionar o objeto a uma moldura PowerClip cheia, mantenha pressionada a tecla **W** conforme solta o botão do mouse.

Você também pode arrastar o conteúdo para a moldura PowerClip diretamente do Corel CONNECT ou da janela de encaixe **Conectar**.

Se o conteúdo estiver posicionado de maneira que fique para fora moldura, este é centralizado automaticamente na moldura a fim de se tornar visível. Para alterar essa configuração, clique em **Ferramentas ▸ Opções**, selecione **Editar** na listagem de categorias **Espaço de trabalho** e defina as opções que deseja na área **Moldura PowerClip**.

Para converter uma moldura PowerClip em um objeto

- Clique com botão direito na moldura PowerClip, selecione **Tipo de moldura** e clique em **Nenhuma**.

Se a moldura contiver conteúdo, este será excluído quando a moldura for revertida para um objeto regular. Para evitar perder o conteúdo, você pode, primeiramente, extraí-lo do objeto PowerClip.

Você também pode clicar no botão **Nenhuma moldura** na barra de ferramentas **Layout**. Para abrir a barra de ferramentas **Layout**, clique em **Janela ▸ Barras de ferramentas ▸ Layout**.

Para selecionar o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto PowerClip.
   A barra de ferramentas PowerClip é exibida.

2 Clique no botão **Selecionar conteúdos** na barra de ferramentas PowerClip.

Para posicionar os conteúdos em uma moldura PowerClip

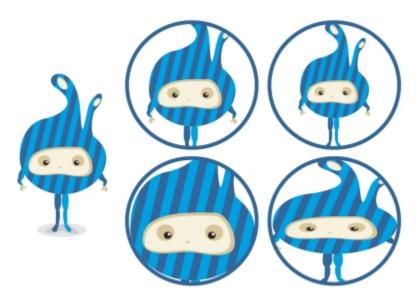
1 Selecione o objeto PowerClip.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Centralizar os conteúdos na moldura PowerClip	Clique em **Objeto ▸ PowerClip ▸ Centralizar conteúdo**.
Ajustar os conteúdos proporcionalmente na moldura PowerClip	Clique em **Objeto ▸ PowerClip ▸ Ajustar conteúdos proporcionalmente**. O conteúdo é redimensionado a fim que de que sua maior dimensão caiba na moldura. O conteúdo não é distorcido,e sua proporção é preservada. Todo o conteúdo é visível, mas pode haver áreas vazias na moldura.
Preencher a moldura PowerClip proporcionalmente	Clique em **Objeto ▸ PowerClip ▸ Preencher a moldura proporcionalmente**. O conteúdo é redimensionado a fim que este preencha a moldura sem ser distorcido. A proporção do conteúdo é preservada. A

Para	Faça o seguinte
	moldura está cheia, mas pode haver partes do conteúdo que estejam para fora da moldura e não estão visíveis.
Preencha a moldura PowerClip esticando os conteúdos	Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Esticar os conteúdos para preencher a moldura**. O conteúdo é redimensionado e distorcido a fim que este preencha a moldura. A proporção do conteúdo não é preservada. A moldura está cheia, e todo o conteúdo está visível.

Os comandos **Ajustar conteúdos proporcionalmente**, **Preencher moldura proporcionalmente** e**Esticar os conteúdos para preencher a moldura**modificamos conteúdos PowerClip. O conteúdo permanece modificado mesmo se você extraí-lo da moldura.

Você também pode posicionar os conteúdos clicando no botão **Ajustar conteúdos** na barra de ferramentas PowerClip e clicando em um comando.

Exemplos de conteúdos PowerClip posicionados através do uso dos seguintes comandos: Centralizar conteúdos (topo à esquerda), Ajustar conteúdos proporcionalmente (topo à direita), Preencher a moldura proporcionalmente (inferior à esquerda) e Esticar os conteúdos para preencher a moldura (inferior à direita).

Para copiar o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Copiar PowerClip de**.

3 Clique em um objeto PowerClip.

Para editar o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto PowerClip.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Editar PowerClip**.

3 Edite o conteúdo do objeto PowerClip.

4 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Concluir a edição deste nível**.

Durante a edição do conteúdo, a moldura aparece no modo Aramado e não pode ser selecionado ou editado.

Você também pode clicar duas no objeto PowerClip para ativá-lo para edição ou selecione o objeto PowerClip e clique no botão **Editar PowerClip** na barra de ferramentas PowerClip. Quando você concluir a edição dos conteúdos, clique no botão **Parar edição dos conteúdos**.

Para bloquear ou desbloquear o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto PowerClip.
2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Bloquear conteúdos para PowerClip**.

Se você mover a moldura enquanto o conteúdo estiver desbloqueado, este permanecerá estacionário e não ficará visível até que você mova a moldura sobre ele.

Você também pode clicar com o botão direito no objeto PowerClip e clicar em **Bloquear conteúdos para PowerClip** ou você pode selecionar o objeto PowerClip e clicar no botão **Bloquear conteúdos para PowerClip** na barra de ferramentas PowerClip.

Para extrair o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto PowerClip.
2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Extrair conteúdo**.

Os conteúdos permanecem no mesmo local, mas este está separado da moldura. A moldura PowerClip permanece uma moldura vazia.

Você deve extrair o conteúdo de cada nível de um PowerClip aninhado separadamente.

Você também pode selecionar o objeto PowerClip e clicar no botão **Extrair conteúdos** na barra de ferramentas PowerClip.

Para ajustar opções para molduras PowerClip

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na categoria **Área de Trabalho** clique em **Moldura PowerClip**.
3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Ajuste o padrão para arrastar conteúdo para uma moldura PowerClip	Na área **Arrastar conteúdo dentro do PowerClip**, escolha **PowerClip com conteúdo** ou **PowerClip vazio** a partir da lista e escolha uma das opções abaixo: • **Ignorar moldura PowerClip** — coloca o conteúdo no topo do PowerClip ao invés de dentro dela • **Adicionando conteúdo ao PowerClip** • **Substituir conteúdo existente** (disponível apenas em molduras PowerClip com conteúdo)
Ajustar atitude patrão para centralizar novo conteúdo na moldura PowerClip	Na área **Auto Centralizar Novo Conteúdo** escolha uma das opções seguintes:

Para	Faça o seguinte
	• **Quando o conteúdo estiver fora da moldura** — centraliza apenas conteúdo que estiver fora da área do PowerClip e que caso contrário não será visível • **Sempre** — sempre centraliza novo conteúdo • **Nunca**— desliga o auto centralizamento
Marca moldura PowerClip vazia	Habilita a caixa de marcação **Mostrar linhas em molduras PowerClip vazias** e escolhe uma dessas opções: • **Sempre** — mostra linhas em molduras PowerClip vazias na tela e em documentos exportados ou impressos • **Apenas na tela** — mostra linhas apenas em molduras PowerClip vazias na tela

Objetos, símbolos e camadas

CorelDRAW® X7

Como trabalhar com objetos

Trabalhar com objetos é parte essencial da criação de desenhos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Selecionar objetos

Antes de alterar um objeto é necessário selecioná-lo. Você pode selecionar objetos visíveis, objetos ocultos por outros objetos, um único objeto em um grupo ou um grupo aninhado. Além disso, pode selecionar objetos na ordem em que foram criados, selecionar todos os objetos de uma só vez e desmarcar objetos.

Uma caixa delimitadora aparece em torno de um objeto selecionado e um "X" aparece no centro do objeto.

É possível selecionar um objeto único em um grupo.

Você pode selecionar objetos com uma marca inserindo-os em uma área de seleção de forma retangular ou irregular.

Seleção de objetos com uma marca usando uma área de seleção retangular (superior) e uma área de seleção de forma irregular (inferior)

Você pode criar grupos de seleção que permitem que você selecione objetos específicos simultaneamente sem agrupá-los. Os grupos de seleção estão associados a números de 0 a 9 e são salvos com o documento. Quando você pressiona um número associado a um grupo de

seleção, todos os objetos desse grupo são selecionados. Você também pode selecionar e ampliar todos os objetos de um grupo de seleção ao mesmo tempo. Você pode adicionar objetos a um grupo de seleção.

Geralmente, você seleciona objetos usando a ferramenta **Seleção**. Por padrão, todos os objetos são tratados como preenchidos para que você possa selecionar qualquer objeto não preenchido clicando em seu contorno ou na área cercada pelo contorno. No entanto, é possível alterar esse comportamento padrão para que seja possível selecionar objetos não preenchidos apenas clicando em seus contornos. Alterar o comportamento padrão é útil quando se trabalha com desenhos de linha e, com frequência, é necessário selecionar objetos que aparecem sob outros objetos.

Para selecionar objetos

Para	Faça o seguinte
Selecionar um objeto	Clique na ferramenta **Seleção** e, em seguida, em um objeto.
Selecionar vários objetos	Cliquem na ferramenta **Seleção**, mantenha a tecla **Shift** pressionada e clique em cada objeto que deseja selecionar.
Selecione objetos com uma marca usando uma área de seleção retangular	Clique na ferramenta **Seleção** e arraste ao redor dos objetos a serem selecionados. Para restringir a área de seleção a um quadrado, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta o mouse.
Selecionar objetos com uma marca usando uma área de seleção de formato irregular	Clique na ferramenta **Seleção à mão livre** e arraste ao redor dos objetos a serem selecionados. Os objetos que estiverem somente parcialmente envolvidos pela área de seleção não serão selecionados. Para selecionar objetos que só estiverem parcialmente incluídos na área de seleção, mantenha **Alt** pressionado ao arrastar. Para restringir a área de seleção a um retângulo, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada enquanto arrasta o mouse.
Selecione um objeto enquanto verifica objetos na ordem em que foram criados, iniciando pelo primeiro objeto criado	Clique na ferramenta **Seleção** e pressione as teclas **Shift** + **Tab** uma ou mais vezes, até que uma caixa de seleção seja exibida ao redor do objeto que você deseja selecionar.
Selecione um objeto enquanto verifica objetos na ordem em que foram criados, iniciando pelo último objeto criado	Clique na ferramenta **Seleção** e pressione as teclas Shift + **Tab** uma ou mais vezes, até que uma caixa de seleção seja exibida ao redor do objeto que você deseja selecionar.
Selecionar todos os objetos	Cliquem em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Objetos**.
Selecionar um objeto de um grupo	Mantenha a tecla **Ctrl** pressionada, clique na ferramenta **Seleção** e em um objeto de um grupo.
Selecionar um objeto de um grupo aninhado	Mantenha a tecla **Ctrl** pressionada, clique na ferramenta **Seleção** e clique uma ou mais vezes no objeto que você deseja selecionar, até que uma caixa de seleção apareça em torno dele.
Selecionar um objeto oculto por outros objetos	Mantenha a tecla **Alt** pressionada, clique na ferramenta **Seleção** ou na ferramenta **Seleção à mão livre** e clique uma ou mais

Para	Faça o seguinte
	vezes no objeto no topo da exibição, até que uma caixa de seleção apareça em torno do objeto oculto.
Selecionar vários objetos ocultos	Mantenha as teclas **Shift** + **Alt** pressionadas, clique na ferramenta **Seleção** ou na ferramenta **Seleção à mão livre**. Em seguida, clique uma ou mais vezes no objeto no topo da exibição até que uma caixa de seleção apareça em torno dos objetos ocultos.
Selecionar um objeto oculto de um grupo	Mantenha pressionadas as teclas **Ctrl** + **Alt** e clique na ferramenta **Seleção**. Em seguida, clique uma ou mais vezes no objeto no topo da exibição, até que uma caixa de seleção apareça em torno do objeto oculto.

A barra de status exibe uma descrição de cada objeto oculto quando você o seleciona.

Para criar um grupo de seleção

1 Clique na ferramenta **Seleção**, mantenha a tecla **Shift** pressionada e clique em cada objeto a ser incluído no grupo de seleção.

2 Pressione **Ctrl** + um número de 0 a 9.

O número que você pressionou está associado ao novo grupo de seleção.

Você também pode

Selecionar todos os objeto em um grupo de seleção	Pressione o número associado ao grupo de seleção.
Selecionar e ampliar todos os objetos em um grupo de seleção	Pressione duas vezes o número associado ao grupo de seleção.
Adicionar um objeto a um grupo de seleção	Selecione o objeto e pressione **Alt** + o número associado ao grupo de seleção

Para cancelar a seleção de objetos

Para	Faça o seguinte
Desmarcar todos os objetos	Clique na ferramenta **Seleção** e clique em um espaço em branco na janela de desenho.
Desmarcar um único objeto entre vários objetos selecionados	Mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique na ferramenta **Seleção** e, em seguida, no objeto.

Para alterar como objetos não preenchidos são selecionados

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Caixa de ferramentas** ▸ **ferramenta Seleção**.

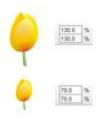
3 Ative ou desative a caixa de seleção **Tratar todos os objetos como preenchidos**.

Ativar a caixa de seleção permite selecionar um objeto não preenchido clicando em seu contorno ou na área cercada pelo contorno. Desativar a caixa de seleção permite selecionar um objeto não preenchido clicando apenas em seu contorno.

Usando a ferramenta **Seleção**, também é possível clicar no botão **Tratar todos os objetos como preenchidos** na barra de propriedades quando nenhum objeto estiver selecionado.

Transformar objetos

É possível alterar a aparência dos objetos na janela de desenho utilizando as transformações a seguir.

Transformação	Exemplo
Tamanho permite alterar a largura e a altura de um objeto.	
Mudar escala permite dimensionar um objeto para uma porcentagem de seu tamanho original.	
Inclinar permite inclinar um objeto para um lado.	
Esticar permite alterar a altura e a largura e de um objeto de maneira não proporcional.	
Girar permite girar um objeto ao redor de seu eixo central ou um ponto relativo à sua posição.	

Transformação	Exemplo
Espelhar permite criar uma imagem espelhada horizontal ou vertical de um objeto.	

Transformar objetos interativamente

Você pode transformar um objeto interativamente usando o mouse e a ferramenta **Seleção**. Esse método é o mais rápido, mas não é recomendável se você deseja transformar um objeto com precisão.

Outros métodos para transformar objetos

Você pode transformar um objeto de uma das formas a seguir:

- Para obter resultados mais precisos, você pode selecionar um objeto com a ferramenta **Seleção** e ajustar as configurações na barra de propriedades. Por exemplo, é possível especificar um ângulo de rotação preciso ou especificar o tamanho de um objeto.
- A janela de encaixe **Transformações** permite transformar objetos com precisão e aplicar a transformação à duplicata de um objeto, que é criada automaticamente. Esse recurso permite experimentar transformações sem afetar o objeto original. Você pode acessar a janela de encaixe **Transformações** clicando em **Objeto** ▸ **Transformações** e clicando em um comando.
- A barra de ferramentas **Transformar** também permite transformar objetos com precisão. Você pode acessar a barra de ferramentas **Transformar** clicando em **Janelas** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Transformar**.

Cada um desse métodos permite aplicar transformações em um único objeto ou em vários objetos simultaneamente.

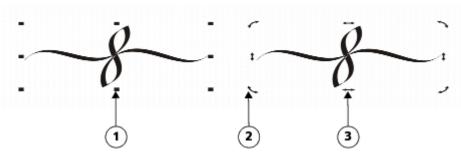
Limpar e refazer transformações

Todas as transformações podem ser simultaneamente limpas a qualquer momento.

Para obter mais informações	Consulte
Dimensionar e mudar a escala	“Dimensionar e escalar objetos ” na página 213
Inclinar e esticar	“Inclinar e esticar objetos ” na página 146
Girar e espelhar	“Girar e espelhar objetos ” na página 214

Para transformar um objeto interativamente

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção**.

A caixa delimitadora do objeto é exibida. A caixa delimitadora contém oito alças de seleção que podem ser usadas para dimensionar, esticar e espelhar o objeto. Se você clicar novamente no objeto, novas alças serão exibidas. Você pode usar essas alças para girar e inclinar o objeto.

Tipos de alça: seleção (1), rotação (2) e inclinação (3)

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Dimensionar ou escalar um objeto	Arraste a alça de seleção de um dos cantos.
Esticar um objeto	Arraste a alça de seleção do meio.
Inclinar um objeto	Clique no objeto para exibir as alças de inclinação e arraste uma delas.
Girar um objeto	Clique no objeto para exibir as alças de rotação e arraste uma delas.
Espelhar um objeto	Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste uma alça de seleção para o lado oposto ao do objeto.

Para não alterar o objeto original e aplicar a transformação às cópias que são criadas, digite um número na caixa **Cópias** na janela de encaixe **Transformação**.

Para remover todas as transformações aplicadas a um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Transformações** ▸ **Limpar transformações**.

Você pode desfazer o comando **Limpar transformações** clicando em **Editar** ▸ **Desfazer limpar transformações**.

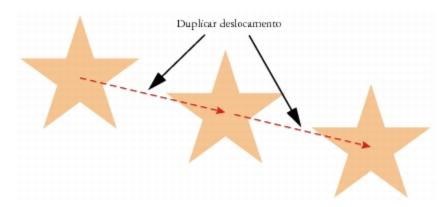
Copiar, duplicar e excluir objetos

O CorelDRAW oferece duas formas de copiar objetos. Quando não precisar mais de um objeto, você pode excluí-lo.

Recortar, copiar e colar

É possível recortar ou copiar um objeto para colocá-lo na área de transferência e colá-lo em um desenho ou em outro aplicativo. Se um objeto for recortado para a área de transferência, ele será removido do desenho. Se um objeto for copiado para a área de transferência, o original permanecerá no desenho.

Duplicar

Duplicar um objeto coloca uma cópia diretamente na janela de desenho e não usa área de transferência. Duplicar é mais rápido que copiar e colar. Além disso, quando um objeto é duplicado, você pode especificar a distância entre o objeto original e o duplicado ao longo dos eixos x e y. A distância é conhecida como deslocamento.

Você pode aplicar uma transformação, como girar, dimensionar ou inclinar, à duplicata de um objeto mantendo o objeto original intacto. Se optar por manter o objeto original, exclua a duplicata.

Copiar objetos em uma posição específica

Você pode criar várias cópias de objetos simultaneamente enquanto especifica a posição delas, sem utilizar a área de transferência. Por exemplo, é possível distribuir cópias de objetos horizontalmente, para a esquerda ou para a direita do objeto original, ou distribuí-las verticalmente, abaixo ou acima do objeto original. É possível especificar o espaçamento entre cópias de objetos ou o deslocamento entre as cópias de objetos criadas.

Copiar objetos rapidamente

Você pode usar outros métodos para criar cópias de objetos rapidamente, sem usar a área de transferência. É possível usar o sinal de adição (+) no teclado numérico para colocar uma cópia do objeto sobre o objeto original, ou pressionar a **barra de espaço** ou clicar com o botão direito do mouse enquanto arrasta um objeto para criar cópias imediatamente.

Para recortar ou copiar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Recortar**
- **Copiar**

Recorte ou copie um objeto clicando nele com o botão direito do mouse e clicando em **Recortar** ou **Copiar**.

Para colar um objeto em um desenho

- Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

Você pode utilizar este procedimento para colar um objeto de outro aplicativo.

Para colar um objeto de um formato de arquivo não suportado ou especificar opções para o objeto colado, clique em **Editar** ▸ **Colar especial**. Para obter mais informações sobre a colagem de objetos de outros aplicativos, consulte “Vincular e incorporar objetos” na página 243.

Para duplicar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Duplicar**.

Quando você duplica objetos pela primeira vez, a caixa de diálogo **Duplicar deslocamento** é exibida. Para especificar a distância entre a duplicata e o objeto original ao longo dos eixos x e y, digite valores nas caixas **Deslocamento horizontal** e **Deslocamento vertical**.

- O valor de deslocamento 0 posiciona a duplicata sobre o original.
- Valores positivos de deslocamento posicionam a duplicata acima e à direita do original.
- Valores negativos de deslocamento posicionam a duplicata abaixo e à esquerda do original.

A duplicação de um objeto é útil para a criação de sombreamentos recortáveis para dispositivos como cortadoras de vinil e plotadoras.

É possível alterar o deslocamento das duplicatas criadas. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Documento**, clique em **Geral** e digite valores nas caixas **Horizontal** e **Vertical**.

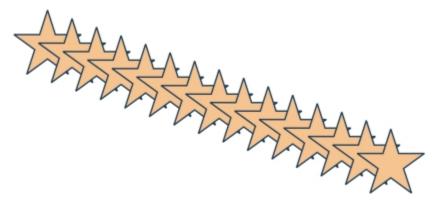
Também é possível duplicar um objeto selecionado pressionando as teclas **Ctrl + D**.

Para criar cópias de um objeto em uma posição especificada

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Executar etapa e repetir**.

3 Na janela de encaixe **Executar etapa** e repetir, digite um valor na caixa **Número de cópias** e clique em **Aplicar**.

Para	Faça o seguinte
Distribuir cópias de objetos horizontalmente	Na área **Configurações verticais**, escolha **Sem deslocamento** na caixa de listagem **Modo**. Na área **Configurações horizontais**, escolha **Espaçamento entre objetos** na caixa de listagem **Modo**. Para especificar o espaçamento entre cópias de objetos, digite um valor na caixa **Distância**. Para posicionar as cópias dos objetos à direita ou à esquerda do original, escolha **Esquerda** ou **Direita** na caixa de listagem **Direção**.
Distribuir cópias de objetos verticalmente	Na área **Configurações horizontais**, escolha **Sem deslocamento** na caixa de listagem **Modo**. Na área **Configurações verticais**, escolha **Espaçamento entre objetos** na caixa de listagem **Modo**. Para especificar o espaçamento entre cópias de objetos, digite um valor na caixa **Distância**. Para posicionar as cópias de objetos acima ou abaixo do original, escolha **Para cima** ou **Para baixo** na caixa de listagem **Direção**.
Deslocamento de todas as cópias de objetos em uma distância especificada	Nas áreas **Configurações horizontais** e **Configurações verticais**, escolha **Deslocamento** na caixa de listagem **Modo** e digite valores na caixa **Distância**.

Várias cópias de um objeto são deslocadas em uma distância especificada.

É possível acessar a janela de encaixe **Executar etapa e repetir** e pressionando **Ctrl + Shift + D**.

Para criar cópias de objetos rapidamente

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Pressione a **barra de espaço** enquanto move, gira ou transforma o objeto.

Você também pode

Posicionar uma cópia de um objeto sobre o original	Pressione o sinal de mais (+) no teclado numérico.
Criar uma única cópia usando um mouse ou caneta.	Enquanto move, gira ou transforma o objeto, clique com o botão direito e depois solte os dois botões do mouse.

Para transformar a duplicata de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Transformações**, e clique em um comando.

3 Selecione as configurações que desejar na janela de encaixe **Transformações**.

4 Digite **1** na caixa **Cópias**.

5 Clique em **Aplicar**.

Você pode limpar uma transformação selecionando um objeto e clicando em **Objeto** ▸ **Transformações** ▸ **Limpar transformações**.

Para excluir um objeto

1 Selecione um objeto.

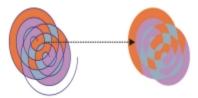
2 Clique em **Editar** ▸ **Excluir**.

Para recuperar um objeto excluído, é necessário usar o comando **Desfazer**. Para obter mais informações, consulte “Desfazer, refazer e repetir ações” na página 40.

Você também pode excluir um objeto selecionando-o e pressionando **Excluir**.

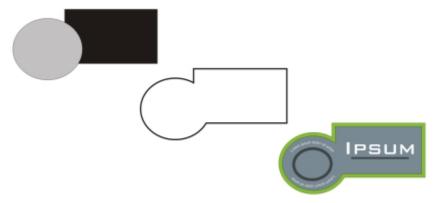
Criar objetos a partir de áreas fechadas

É possível criar objetos a partir de áreas fechadas por outros objetos. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que cruze a si mesma para criar loops, poderá criar um objeto a partir da forma de loop. Você pode criar um objeto na forma da área se a área inteira estiver delimitada, não importando o número de formas e linhas existentes ao redor.

Para obter mais informações sobre a criação de objetos a partir de áreas fechadas, consulte "Aplicar preenchimentos a áreas" na página 284.

A ferramenta Preenchimento inteligente é usada para delimitar as áreas criadas pelos dois objetos espirais (esquerda), de forma que novos objetos sejam criados a partir das áreas delimitadas. Neste exemplo, os objetos espirais originais são excluídos (direita) e os objetos criados recentemente são mantidos.

Criar um limite em torno de objetos selecionados

É possível criar automaticamente um caminho em torno dos objetos selecionados em uma camada para criar um limite. Esse limite pode ser usado para diferentes fins, como produzir linhas de contorno ou linhas de recorte.

O limite é criado por um caminho fechado que segue a forma dos objetos selecionados. As propriedades padrão de preenchimento e contorno aplicam-se ao objeto criado pelo limite.

É possível criar um limite em torno dos objetos selecionados (esquerda). O limite é criado como um novo objeto (meio) que pode ser usado como uma linha de recorte ou de contorno para o logotipo finalizado (direita).

Para criar um limite em torno dos objetos selecionados

1 Selecione os objetos que deseja envolver com um limite.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Limite**.

Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos

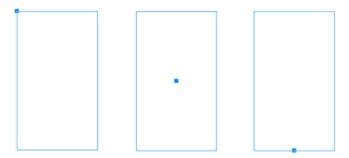
É possível usar a janela de encaixe **Coordenadas do objeto** para desenhar e modificar formatos e linhas com precisão. A visualização ao vivo na janela de desenho permite ver os efeitos de seus ajustes.

Você pode digitar os valores de coordenadas para especificar a posição, dimensões e ângulo de rotação exatos de um objeto. Também é possível configurar atributos interativamente arrastando na janela de desenho.

Desenhar retângulos e quadrados

Para desenhar um retângulo com precisão, é possível especificar um ponto de origem, que é um dos nove pontos de um retângulos (quatro pontos de canto, quatro pontos médios e um ponto central). Se você girar o retângulo, o ponto original é usado como o centro de rotação. Também é possível especificar o ângulo de rotação e a largura e altura de um retângulo.

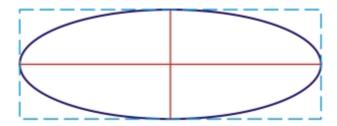
Se o ângulo de rotação for 0 é possível especificar a posição dos cantos inferior esquerdo e superior direito do retângulo.

Para desenhar um quadrado, você pode especificar o ponto de origem, o comprimento de um lado e um ângulo de rotação.

Esquerda: O ponto de origem de um retângulo aparece como um nó azul na visualização ao vivo. É possível selecionar o ponto de canto ou qualquer canto ou ponto médio, como o ponto de origem.

Desenhar elipses e círculos

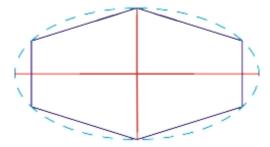
Para desenhar uma elipse com precisão, é possível especificar um ponto de origem, que é um dos nove pontos na caixa limitadora que pode ser desenhada em torno da elipse. O ponto original é usado como o centro de rotação.

Também é possível especificar os diâmetros da elipse, que são a largura e a altura da caixa delimitadora em torno da elipse, e o ângulo de rotação Se o ângulo de rotação for 0 é possível especificar a posição exata dos cantos inferior esquerdo e superior direito da caixa delimitadora em torno da elipse.

Para desenhar um círculo, você pode especificar o ponto de origem, o diâmetro e um ângulo de rotação.

Você pode especificar a largura e altura da caixa delimitadora que pode ser desenhada em torno de uma elipse.

Desenhar polígonos

Para desenhar um polígono, você pode especificar o número de lados, o ângulo de rotação ou o centro e diâmetros da elipse delimitadora que pode ser desenhada em torno do polígono. O centro da elipse delimitadora, também conhecido como "centro do polígono", é usado como o centro de rotação.

Também é possível desenhar polígonos regulares com precisão. Todos os lados de um polígono regular são equidistantes. Você pode especificar o comprimento do lado e o ângulo de rotação ou o centro e diâmetros do círculo delimitador que pode ser desenhada em torno do polígono regular.

Você pode especificar os diâmetros da elipse delimitadora que pode ser desenhada em torno do polígono.

Desenhar linhas

É possível desenhar uma linha reta usando um de dois métodos. Com o primeiro método, você especifica o ponto de início e o ponto de término da linha. Com o segundo método, você especifica o ponto de início e o comprimento da linha, além de um ângulo de rotação.

Você pode criar linhas complexas especificando as coordenadas de vários pontos. Você pode excluir pontos e modificar coordenadas de pontos existentes. Depois de adicionar todos os pontos que deseja, você pode fechar a linha curva conectando seu ponto de início e seu monto de término.

Linhas retas e com vários pontos

Modificar objetos existentes

É possível usar a janela de encaixe **Coordenadas do objeto** para modificar objetos existentes com precisão. Observe que ao modificar um objeto existente, ele é substituído por um novo. Como um resultado, as transformações e efeitos a seguir aplicados aos objetos originais são perdidos: efeitos de envelope, rotações e efeitos de inclinação. Além disso, qualquer alteração previamente aplicada aos nós em um polígono são perdidas.

Para desenhar ou modificar um retângulo usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.
Para modificar um retângulo existente, selecione o retângulo.

2 Clique no botão **Retângulo** .

3 Faça um dos seguintes ajustes:

- Para configurar o ponto de origem do retângulo, clique em um ponto na área **Origem**.
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
- Para especificar a largura e altura do retângulo, digite valores nas caixas **Tamanho do objeto**.
- Para especificar apenas a altura ou largura do retângulo ajustar automaticamente as outras dimensões proporcionalmente, marque a caixa de seleção **Proporcional**.
- Para girar o retângulo em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original do retângulo é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo retângulo na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o retângulo selecionado por um novo

Você também pode

Desenhar um retângulo especificando a posição exata de seus cantos inferior esquerdo e superior direito	Na área **Caixadelimitadora**, digite valores nas caixas **x** e **y**. O primeiro par de caixas de controle controla a posição do canto inferior esquerdo. O segundo par de caixas de controle controla a posição do canto superior direito. Esse método para desenhar retângulos está disponível apenas quando nenhuma rotação está aplicada.
Configurar os cantos inferior esquerdo e superior direito de um retângulo diretamente na janela de desenho	Na área **Caixa delimitadora**, clique no botão **Configurar interativamente o canto inferior esquerdo** ou **Configurar interativamente o canto superior direito** e clique na janela de desenho.
Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar as dimensões do retângulo diretamente na janela de desenho	Clique nos botões **Configurar interativamente as dimensões** e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um quadrado usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Coordenadas do objeto**.
Para substituir um quadrado existente, selecione o quadrado.

2 Clique na seta no final do botão **Retângulo** e, então, no botão **Quadrado** .

3 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para configurar o ponto de origem do quadrado, clique em um ponto na área **Origem**.
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
- Para especificar o comprimento de um lado, digite um valor na caixa **Tamanho do objeto**.
- Para girar o quarado em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original do retângulo é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo quadrado na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o quadrado selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar o comprimento do quadrado diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente as dimensões** e arraste na janela de visualização.

Você também pode

Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar uma elipse usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.
Para modificar uma elipse existente, selecione a elipse.

2 Clique no botão **Elipse**.

3 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para configurar o ponto de origem da elipse, clique em um ponto na área **Origem**.
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
- Para especificar os diâmetros (largura e altura) da elipse, digite valores nas caixas **Tamanho do objeto**.
- Para especificar apenas um dos diâmetros e ajustar automaticamente o outro proporcionalmente, marque a caixa de seleção **Proporcional**.
- Para girar a elipse em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original da elipse é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona uma nova elipse na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui a elipse selecionada por uma nova

Você também pode

Desenhar uma elipse especificando os cantos inferior esquerdo e superior direito da caixa delimitadora em torno de uma elipse	Na área **Caixa delimitadora**, digite valores nas caixas **x** e **y**. O primeiro par de caixas de controle controla a posição do canto inferior esquerdo da caixa delimitadora. O segundo par de caixas de controle controla a posição do canto superior direito da caixa delimitadora. Esse método para desenhar elipses está disponível apenas quando nenhuma rotação está aplicada à elipse.
Configurar os cantos inferior esquerdo e superior direito da caixa delimitadora de uma elipse diretamente na janela de desenho	Na área **Caixa delimitadora**, clique no botão **Configurar interativamente o canto inferior esquerdo** ou **Configurar interativamente o canto superior direito** e clique na janela de desenho.
Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar as dimensões da elipse diretamente na janela de desenho	Clique nos botões **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um círculo usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.
Para substituir um círculo existente, selecione o círculo.

2 Clique na seta no final do botão **Elipse** e, então, no botão **Círculo** .

3 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para configurar o ponto de origem do quadrado, clique em um ponto na área **Origem**.
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
- Para especificar o diâmetro de um círculo, digite um valor na caixa **Tamanho do objeto**.
- Para girar o círculo em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original do círculo é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo círculo na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o círculo selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar o diâmetro de um círculo diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um polígono usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.
Para modificar um polígono existente, selecione o polígono.

2 Clique no botão **Polígono** .

3 Na área **Tamanho do objeto**, digite um valor na caixa **Pontos ou lados**.

4 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para girar o polígono em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
- Para especificar o centro do polígono, digite valores nas caixas **x** e **y** na área **Elipse delimitadora**. O centro do polígono é o centro da elipse delimitadora que pode ser desenhada em torno do polígono. O centro do polígono é usado como o centro de rotação.
- Para especificar os diâmetros da elipse delimitadora em torno do polígono, digite valores nas caixas **Tamanho do objeto** na área **Elipse delimitadora**.
- Para especificar apenas um diâmetro e ajustar automaticamente o outro proporcionalmente, marque a caixa de seleção **Proporcional**.

5 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo polígono na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o polígono selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.
Configurar o centro do polígono diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o centro do polígono** e clique na janela de desenho.
Especificar os diâmetros da elipse delimitadora diretamente na janela de desenho	Clique nos botões **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um polígono regular usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.

Para modificar um polígono existente, selecione o polígono.

2 Clique na seta no final do botão **Polígono** e, então, no botão **Polígono regular**.
3 Na área **Tamanho do objeto**, digite um valor na caixa **Pontos ou lados**.
4 Digite um valor na caixa **Comprimento lateral**.
5 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para girar o polígono em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
- Para especificar o centro do polígono, digite valores nas caixas **x** e **y** na área **Círculo delimitador**.
- Para especificar o diâmetro do círculo em torno do polígono, digite um valor na caixa **Tamanho do objeto**.

6 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo polígono na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o polígono selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o comprimento lateral diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente as dimensões** e arraste na janela de visualização.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.
Configurar o centro do polígono diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o centro do polígono** e clique na janela de desenho.
Especificar o diâmetro do círculo delimitador diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar uma linha reta usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.
Para modificar uma linha existente, selecione a linha.
2 Clique no botão **Linha de 2 pontos**.
3 Para especificar o ponto de início e o ponto de término das réguas **x** e **y**, digite valores nas caixas **x** e **y** na área **Pontos**.
Na visualização ao vivo, o ponto de início é destacado.
4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona uma nova linha na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui a linha selecionada por uma nova

Você também pode

Desenhar uma linha reta especificando seu ponto de início, comprimento e ângulo de rotação	Na área **Pontos**, digite valores nas caixas **Ponto inicialx** e **y**. Na área **Tamanho do objeto**, digite um valor na caixa **Comprimento da linha**. Em seguida, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
Configurar o ponto de início e o ponto de término direito de uma linha diretamente na janela de desenho	Na área **Pontos**, clique nos botões **Configurar interativamente o ponto** e clique na janela de desenho.
Configurar o comprimento da linha diretamente na janela de desenho	Na área **Tamanho do objeto**, clique no botão **Configurar interativamente o comprimento da linha** e arraste na janela de desenho.

Você também pode

Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Na área **Tamanho do objeto**, clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar uma linha com vários pontos usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Coordenadas do objeto**.
Para substituir uma linha existente por uma nova, selecione a linha.

2 Clique no botão **Linha de vários pontos**.

3 Clique no botão **Adicionar ponto** no final da janela de encaixe **Coordenadas do objeto**.

4 Faça um dos seguintes ajustes:

- Para especificar a posição exata do ponto ao longo das réguas x e y, digite valores nas caixas **X** e **Y**.
- Para adicionar outro ponto, clique no botão **Adicionar ponto** e digite os valores nas caixas **X** e **Y**.

5 Depois de especificar todos os pontos necessários, clique em uma das seguintes opções:

- **Criar objeto** — adiciona uma nova linha na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui a linha selecionada por uma nova

Você também pode

Especificar a posição de um ponto diretamente na janela de desenho	Clique em um ponto na janela de encaixe **Coordenadas do objeto**. Clique no botão **Configurar interativamente o ponto** e clique na janela de desenho.
Excluir um ponto	Selecione um estilo na janela de encaixe **Coordenadas do objeto** e clique no botão **Excluir ponto**.
Conectar o ponto de início ao ponto de término de uma linha	Clique no botão **Fechar automaticamente/abrir curva** .

Use os atalhos de teclado a seguir para criar rapidamente uma linha com vários pontos.

- Para adicionar um ponto, clique na área **Pontos** e pressione **Inserir**.
- Para excluir um ponto selecionado, pressione **Excluir**.
- Para ativar a caixa **X** ou **Y** de um ponto selecionado, pressione **F2**.
- Para procurar nas caixas **X** e **Y** dos pontos disponíveis, selecione uma caixa e pressione **Tab** repetidamente.
- Para procurar para trás nas caixas **X** ou **Y** dos pontos disponíveis, selecione uma caixa e pressione **Shift** + **Tab** repetidamente.
- Para ativar o botão **Configurar interativamente o ponto**, clique duas vezes no ponto na caixa de encaixe.

Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos

O CorelDRAW permite copiar atributos de um objeto para outro. Você pode copiar as propriedades de objetos, como contornar, preencher e propriedades de texto. Também é possível copiar transformações de objeto, como dimensionar, girar e posicionar. E ainda copiar efeitos aplicados a objeto.

Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** .

2 Clique no menu desdobrável **Propriedades** na barra de propriedades e ative uma das seguintes caixas de seleção:

- **Contorno**
- **Preenchimento**
- **Texto**

3 Clique no objeto com as propriedades que você deseja copiar.

A ferramenta **Atributos do conta-gotas** alterna automaticamente para o modo **Aplicar atributos de objeto**.

4 Clique no objeto no qual você deseja aplicar as propriedades copiadas.

Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Transformações** e **Efeitos**, na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

Você também pode copiar propriedades de preenchimento ou de contorno, ou ambas, clicando com o botão direito do mouse em um objeto com a ferramenta **Seleção** , arrastando para outro objeto, soltando o botão do mouse e selecionando **Copiar preenchimento aqui**, **Copiar contorno aqui** ou **Copiar todas as propriedades**.

Para copiar o tamanho, posição e rotação de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** .

2 Clique no menu desdobrável **Transformações**, na barra de propriedades, e ative uma das seguintes caixas de seleção:

- **Tamanho**
- **Rotação**
- **Posição**

3 Clique no objeto com as transformações que você deseja copiar.

A ferramenta **Atributos do conta-gotas** alterna automaticamente para o modo **Aplicar atributos de objeto**.

4 Clique no objeto no qual você deseja aplicar as transformações copiadas.

Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Propriedades** e **Efeitos**na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

Para copiar efeitos de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** .

2 Clique no menu desdobrável **Efeitos** na barra de propriedades e ative uma das seguintes caixas de seleção:

- **Perspectiva**
- **Envelope**
- **Mistura**
- **Extrusão**
- **Contorno**
- **Lente**
- **PowerClip**
- **Sombreamento**
- **Distorção**

3 Clique no objeto com os efeitos que você deseja copiar.

A ferramenta **Atributos do conta-gotas** alterna automaticamente para o modo **Aplicar atributos de objeto**.

4 Clique no objeto no qual você deseja aplicar os efeitos copiados.

Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Propriedades** e **Transformações**, na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

Clonar objetos

Quando você clona um objeto, cria uma cópia de um objeto que é vinculada ao original. Todas as alterações feitas no objeto original são refletidas automaticamente no clone. Entretanto, alterações feitas no clone não são refletidas automaticamente no original. É possível remover alterações feitas no clone revertendo para o original.

A clonagem permite modificar várias cópias de um objeto simultaneamente através da alteração do objeto mestre. Esse tipo de modificação é especialmente útil se você deseja que o clone e o objeto mestre se diferenciem por terem algumas propriedades diferentes, como preenchimento e cor do contorno, mas deseja que o objeto mestre controle outras propriedades, como a forma.

Caso deseje apenas usar o mesmo objeto várias vezes em um desenho, considere o uso de símbolos, em vez de clones, para manter o tamanho do arquivo gerenciável. Para obter mais informações sobre símbolos, consulte “Trabalhar com símbolos” na página 235.

O objeto à esquerda foi clonado duas vezes. Foram aplicadas propriedades de preenchimento e contorno diferentes aos clones. O clone à direita também foi remodelado.

Para clonar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Clonar**.

Você também pode

Selecionar o objeto mestre de um clone	Clique com o botão direito do mouse no clone e em **Selecionar mestre**.
Selecionar os objetos de clone de um mestre	Clique com o botão direito do mouse no mestre e em **Selecionar clones**.

É possível clonar um objeto principal várias vezes, mas não há como clonar um clone.

Para reverter para o objeto mestre de um clone

1 Clique com o botão direito do mouse em um clone modificado e em **Reverter para principal**.

2 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Clonar preenchimento** — restaura os atributos de preenchimento do mestre
- **Clonar contorno** — restaura os atributos de contorno do mestre
- **Clonar forma do caminho** — restaura os atributos de forma do mestre
- **Clonar transformações** — restaura os atributos de forma e tamanho do mestre
- **Clonar máscara de cor de bitmap** — restaura as configurações de cor do mestre

Apenas as propriedades do clone diferentes das do objeto mestre ficam disponíveis na caixa de diálogo **Reverter para principal**.

Posicionar objetos

Você pode posicionar objetos arrastando-os para um novo local, por deslocamento, ou especificando suas coordenadas horizontais e verticais.

O deslocamento permite mover um objeto em incrementos pressionando as teclas de **Seta**. O valor do incremento é conhecido como "distância de deslocamento". O microdeslocamento permite mover um objeto em uma fração da distância de deslocamento. O superdeslocamento permite mover um objeto em um múltiplo da distância de deslocamento. Por padrão, é possível deslocar objetos em incrementos de 0,1 pol. (2,5 mm), mas o valor do incremento pode ser alterado de acordo com suas necessidades. Além disso, é possível alterar os valores de microdeslocamento e superdeslocamento.

Para posicionar um objeto, é possível definir coordenadas horizontais e verticais em relação ao ponto de ancoragem do centro do objeto, ou a outro ponto de ancoragem.

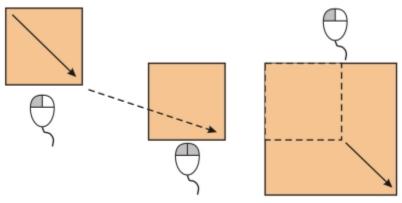
Também é possível mover um objeto para outra página. Para obter mais informações, consulte "Para mover um objeto para outra página" na página 462.

Para mover um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Aponte para o centro da caixa delimitadora.
3 Quando o cursor de posicionamento for exibido, arraste o objeto para uma nova posição no desenho.

Você pode mover um objeto para outra página arrastando o objeto sobre uma guia de número de página na parte inferior da janela do documento e arrastando o objeto para a janela do documento.

Para mover um objeto enquanto desenha

1 Inicie desenhando uma forma, como um retângulo, elipse ou polígono.
2 Mantenha pressionado o botão direito do mouse sem soltar o esquerdo e arraste o objeto inacabado até a nova posição.
3 Solte o botão direito do mouse e continue desenhando.

Mover um objeto enquanto desenha

Para deslocar um objeto

Para	Faça o seguinte
Deslocar um objeto selecionado na distância de deslocamento	Pressione uma tecla de **seta**.
Deslocar um objeto selecionado em uma fração da distância de deslocamento (microdeslocamento)	Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e pressione uma tecla de **seta**.
Deslocar um objeto selecionado em um múltiplo da distância de deslocamento (superdeslocamento)	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e pressione uma tecla de **seta**.

Para definir distâncias de deslocamento

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Réguas**.

3 Digite um valor na caixa de **Deslocamento**.

4 Digite um valor em uma das caixas a seguir:

- **Superdeslocamento**
- **Microdeslocamento**

Também é possível definir a distância de deslocamento desmarcando todos os objetos e digitando um valor na caixa **Distância de deslocamento** na barra de propriedades.

Para salvar as novas distâncias de deslocamento para usá-las em novos desenhos, clique em **Ferramentas** ▸ **Salvar configurações como padrão**.

Para posicionar um objeto pelas coordenadas x e y

1 Selecione um objeto.

Se desejar alterar a origem do objeto, clique em um ponto do botão **Origem do objeto** na barra de propriedades.

2 Digite valores nas seguintes caixas:

- **x** — permite posicionar o objeto no eixo x
- **y** — permite posicionar o objeto no eixo y

Os valores de x e de y especificam a posição exata do objeto de origem.

3 Aperte **Enter**.

O objeto de origem, também conhecido como “ponto de ancoragem” ou “ponto de referência”, pode ser o centro de um objeto ou qualquer uma das alças de seleção do objeto. A origem do objeto permanece estática quando um objeto é posicionado por meio da digitação de valores nas caixas **x** e **y** na barra de propriedades.

Para posicionar um objeto alterando o ponto de ancoragem

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Transformações** ▸ **Posição**

3 Desative a caixa de seleção **Posição relativa** na janela de encaixe **Transformação**.

4 Digite valores nas seguintes caixas:

- **H** — permite especificar um valor para a posição de um objeto ao longo do eixo horizontal
- **V** — permite especificar um valor para a posição de um objeto ao longo do eixo vertical

5 Ative a caixa de seleção que corresponde ao ponto de ancoragem que você deseja definir.

6 Clique em **Aplicar**.

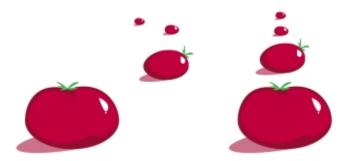
Por padrão, o ponto de origem (0,0) encontra-se no canto inferior esquerdo da página de desenho.

Quando você ativa a caixa de seleção **Posição relativa** na janela de encaixe **Transformações**, a posição do ponto de ancoragem do centro é identificada como 0,0 nas caixas **H** e **V**. Quando uma posição diferente é especificada nas caixas **H** e **V**, os valores representam uma alteração na posição atual medida a partir do ponto de ancoragem do centro do objeto.

Distribuindo e alinhando objetos

O CorelDRAW permite alinhar e distribuir objetos com precisão em um desenho. Você pode alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro, as bordas e a grade. O alinhamento de objetos a outros objetos pode ser feito pelos centros ou pelas bordas.

Você pode alinhar vários objetos horizontal ou verticalmente ao centro da página de desenho. Também é possível organizar um ou vários objetos ao longo da borda da página e pelo ponto mais próximo em uma grade. Você pode também alinhar objetos com ponto de referência ao especificar as coordenadas x e y exatas.

A distribuição de objetos adiciona automaticamente espaçamento entre eles com base na largura, altura e pontos centrais. É possível distribuir objetos para que os pontos centrais ou as bordas selecionadas (por exemplo, superior ou direita) apareçam em intervalos iguais. Também é possível distribuir objetos para que o espaçamento entre eles seja igual. Você pode distribuir os objetos em toda a extensão da caixa delimitadora que cerca os objetos ou por toda a página de desenho.

Objetos dispersos (esquerda) são alinhados verticalmente e distribuídos de maneira uniforme (direita).

Para alinhar objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Na área **Alinhar** na janela, clique em um dos seguintes botões para usar a borda do objeto ou o centro dele para alinhá-lo.

- **Alinhar à esquerda** — para alinhar a borda esquerda do objeto
- **Alinhar horizontalmente ao centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo vertical
- **Alinhar à direita** — para alinhar a borda direita do objeto
- **Alinhar o topo** — para alinhar as bordas superiores do objeto
- **Alinhar verticalmente no centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo horizontal
- **Alinhar base** — para alinhas as bordas da base do objeto

Para alinhar objetos a partir do contorno, clique no botão **Contorno**.

4 Na área de **Alinhamento de objetos** faça qualquer uma dessas tarefas.

Para	Faça o seguinte
Alinhe um objeto com um objeto específico	Clique no botão **Objetos ativos** .

Para	Faça o seguinte
	Se você selecionar um objeto por vez, o último objeto selecionado será a referência para o alinhamento de outros objetos. Se você marcar os objetos selecionados, o objeto que estiver posicionado no canto superior esquerdo da seleção será usado como referência.
Alinha um objeto com o canto da página	Clique no botão **Borda da página** .
Alinhe um objeto com o centro da página	Clique no botão **Centro da página** . Para alinhar o centro do objeto com o centro da página, certifique-se que os botões **Alinhar o centro horizontalmente** e **Alinhar o centro verticalmente** estão habilitados na área **Alinhamento**.
Alinhando um objeto com a linha da grade mais próxima	Clique no botão **Grade** .
Alinhe um objeto com um ponto especifico	Clique no botão **ponto específico** , e digite os números nos campos **Especificar coordenadas**. Você também pode especificar um ponto interativamente ao clicar no botão **Especificar ponto**, e clicar na janela do documento.
Colocar uma opção de alinhamento para objetos de texto	Na área **Texto** escolha uma das seguintes opções: • **Base da primeira linha** — alinha o texto juntamente com a base da primeira linha • **Base da última linha** — alinha o texto com base na última linha • **Caixa delimitadora** — alinha o texto com a caixa delimitadora

Você também pode alinhar objetos rapidamente, sem utilizar a janela de encaixe **Alinhar e distribuir** clicando em **Objeto** ▶ **Alinhar e distribuir** e em qualquer um dos seis primeiros comandos de alinhamento. A letra ao lado de um nome de comando indica o atalho de teclado que pode ser usado para alinhar objetos. Por exemplo, a letra **E** ao lado do comando **Alinhar à esquerda** mostra que você pode pressionar **E** para alinhar objetos com o ponto à extrema esquerda do objeto usado como ponto de referência.

Também é possível alinhar todos os objetos pelo centro da página, vertical e horizontalmente, pressionando **P**.

Para distribuir objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▶ **Alinhar e distribuir** ▶ **Alinhar e distribuir**.

3 Para distribuir objetos horizontalmente, clique nos seguintes botoes:

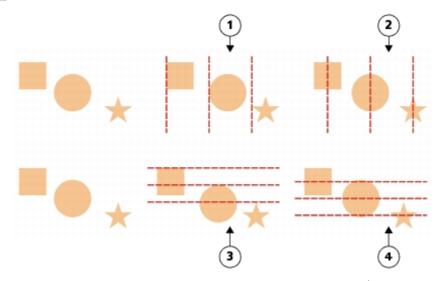
- **Distribuir à esquerda** — espaços regulares nos cantos esquerdos do objeto
- **Distribuir horizontalmente no centro** — espaços regulares nos pontos centrais do objeto pelo eixo horizontal
- **Distribuir a direita** — espaços regulares nos cantos direitos dos objetos
- **Distribuir espaços horizontalmente** — coloca intervalos iguais entre objetos pelo eixo horizontal

4 Para distribuir objetos verticalmente, clique em um dos seguintes botões:

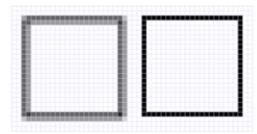
- **Distribuir no topo** — espaços regulares nos cantos superiores dos objetos
- **Distribuir verticalmente ao centro** — espaços regulares nos pontos centrais dos objetos pelo eixo vertical

- **Distribuir na base** — espaços regulares nos cantos inferiores do objeto
- **Distribuir espaço verticalmente** — coloca intervalos iguais entre objetos pelo eixo vertical

5 Para escolher uma área que deseja que os objetos sejam distribuídos, clique nos seguintes botões na área **Distribuir Objetos**:

- **Expandir a seleção** — distribui os objetos pela área da caixa delimitadora que esta ao redor deles
- **Limite da página** — distribui os objetos pela página de desenho

Fileira superior: opções para distribuição de objetos horizontalmente. 1) A opção Ҟ esquerda espaça uniformemente as bordas esquerdas. 2) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais. Fileira da base: opções para distribuição de objetos verticalmente. 3) A opção No topo espaça uniformemente as bordas superiores. 4) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais.

Aplicar sugestão de objeto

A sugestão de objeto permite que você aprimore a renderização de objetos ajustando a exibição de um objeto para que ele fique alinhado pela grade de pixels. Por exemplo, se estiver criando um botão para a web, você pode ativar a sugestão de objeto para garantir que o objeto apareça claro e nítido ao exportá-lo como um bitmap.

A exibição Pixel de um quadrado (esquerda) com largura de uma linha de 1 pixel que foi criada sem sugestão de objeto. Uma cópia do quadrado (direita) exibida com a sugestão de objeto aplicada.

Para aplicar a sugestão de objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Dicas do objeto**.

Alinhar objetos

Ao mover ou desenhar um objeto, você pode alinhá-lo com outro objeto em um desenho. Você pode alinhar um objeto com vários pontos de alinhamento no objeto de destino. Quando o ponteiro é movido para perto de um ponto de alinhamento, o ponto é destacado, indicando que esse é o destino de alinhamento do ponteiro.

Você pode alinhar objetos com outros objetos, elementos da página (como o centro da página), grade do documento, grade de pixels, grade de linha de base ou linhas-guia.

Para alinhar um objeto com outro com mais precisão, você pode alinhar primeiramente o ponteiro com um ponto de alinhamento no objeto e, em seguida, alinhar o objeto com um ponto de alinhamento no objeto de destino. Por exemplo, você pode alinhar o ponteiro com o centro de um retângulo, arrastar o retângulo pelo centro e depois alinhá-lo com o centro de outro retângulo.

O ponteiro foi alinhado a um nó final da folha (parte superior) e depois a folha foi arrastada para se alinhar ao nó final do galho (parte inferior).

Os modos de alinhamento determinam quais são os pontos de alinhamento que podem ser usados em um objeto. A tabela abaixo inclui descrições de todos os modos de alinhamento disponíveis.

Modo de alinhamento	Descrição	Indicador de modo de alinhamento
Nó	Permite alinhar ao nó de um objeto	□
Interseção	Permite alinhar à uma interseção geométrica de objetos	◇
Ponto médio	Permite alinhar a um ponto médio de segmento.	△
Quadrante	Permite alinhar a pontos localizados a 0º, 90º, 180º e 270º em um círculo, elipse ou arco	
Tangente	Permite alinhar a um ponto na borda externa de um arco, círculo ou elipse onde uma linha toca, mas não cruza, o objeto.	
Perpendicular	Permite alinhar a um ponto na borda externa de um segmento onde uma linha está perpendicular ao objeto	
Borda	Permite alinhar a um ponto que toca a borda de um objeto	

Modo de alinhamento	Descrição	Indicador de modo de alinhamento
Centro	Permite alinhar ao centro do objeto mais próximo (arco, polígono regular ou curva centroide)	⌖
Linha de base de texto	Permite alinhar a um ponto na linha de base de texto artístico ou de parágrafo	◆

É possível escolher entre diversas opções de alinhamento. Por exemplo, você pode desativar alguns ou todos os modos de alinhamento para agilizar a execução do aplicativo. É possível definir o limiar do alinhamento, que especifica a que distância do ponteiro o ponto de alinhamento torna-se ativo. Você também pode ativar e desativar o alinhamento.

Para ativar ou desativar o alinhamento

- Execute uma ou mais tarefas na seguinte tabela:

Para	Faça o seguinte
Ativar alinhamento para todos os objetos	Clique em **Exibir** ▶ **Alinhar pelos objetos** ▶ **Objetos**.
Ativar o alinhamento de objetos com elementos de página (bordas, pontos centrais de borda e centro da página)	Clique em **Exibir** ▶ **Alinhar a** ▶ **Página**.
Ativar alinhamentos de objetos com a grade de pixels	Clique em **Exibir** ▶ **Alinhar a** ▶ **Pixels**. Esta opção só fica disponível quando a exibição de pixels está ativada. Para obter mais informações, consulte “Escolher modos de exibição” na página 45.
Ativar alinhamentos de objetos com a grade de documento	Clique em **Exibir** ▶ **Alinhar a** ▶ **Grade do documento**. Para obter mais informações, consulte “Configurar a grade do documento” na página 466.
Ativar alinhamentos de objetos com a grade de linha de base	Clique em **Exibir** ▶ **Alinhar a** ▶ **Grade da linha de base**. Para obter mais informações, consulte “Configurar a grade da linha de base” na página 468.
Ativar objetos para alinhamento pelas linhas-guia	Clique em **Exibir** ▶ **Alinhar a** ▶ **Linhas-guia**. Para obter mais informações, consulte “Configurar linhas-guia” na página 469.

Uma marca de seleção ao lado do comando alinhar indica que o alinhamento está ativado.

Você também pode pressionar **Alt** + **Z** para alternar entre a ativação e a desativação do alinhamento pelos objetos ou pressionar **Ctrl** + **Y** para alternar entre a ativação e a desativação pela grade do documento.

Para alinhar objetos

1 Selecione o objeto que deseja alinhar ao objeto de destino.

2 Mova o ponteiro sobre o objeto até que o ponto de alinhamento fique destacado.

3 Arraste o objeto para perto do objeto de destino até que o ponto de alinhamento do objeto de destino fique destacado.

Para alinhar um objeto enquanto desenha, arraste-o na janela de desenho até que o ponto de alinhamento do objeto de destino fique destacado.

Para configurar opções de alinhamento

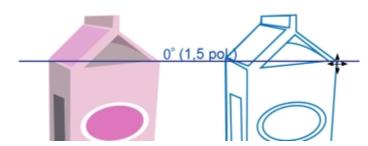
1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Alinhar a objetos**.
3 Na página **Alinhar pelos objetos** da caixa de diálogo **Opções**, ative uma ou mais caixas de seleção na área **Modos**.
Para ativar todos os modos de alinhamento, clique em **Selecionar tudo**.
Para desativar todos os modos de alinhamento sem desativar alinhamentos, clique em **Desmarcar tudo**.
4 Digite um valor na caixa **Raio de alinhamento** para definir o raio, em pixels, do campo de alinhamento ao redor do ponteiro.

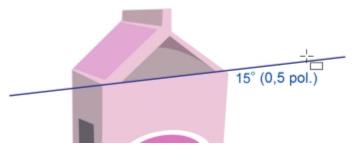
Você também pode

Exibir ou ocultar indicadores de modo de alinhamento	Ative ou desative a caixa de seleção **Mostrar marcas de localização de alinhamento**.
Exibir ou ocultar as dicas de tela	Ative ou desative a caixa de seleção **Dica de tela**.

Usar guias dinâmicas

É possível exibir linhas-guia dinâmicas para ajudá-lo a mover, alinhar e desenhar com precisão objetos em relação a outros objetos. As linhas-guia dinâmicas são linhas-guia temporárias que você pode puxar dos seguintes pontos de alinhamento em objetos: centro, nó, quadrante e linha de base do texto. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 202.

.Ô medida que arrasta um objeto por uma linha-guia dinâmica, você pode ver a distância entre o objeto e o ponto de alinhamento usado para criar a guia dinâmica, o que ajuda a posicioná-lo com precisão. Você pode usar as linhas-guia dinâmicas para colocar objetos em relação a outros, enquanto os desenha. Igualmente, é possível exibir linhas-guia dinâmicas de interseção e depois colocar o objeto no ponto de interseção.

Uma linha-guia dinâmica foi puxada de um nó no objeto à esquerda. A dica de tela ao lado do nó exibe o ângulo da linha-guia dinâmica (0º) e a distância entre o nó e o ponteiro (1,5 pol). O objeto à direita foi arrastado ao longo da linha-guia dinâmica e posicionado precisamente a 1,5 polegada do nó usado para gerar a guia dinâmica.

As linhas-guia dinâmicas contêm divisões invisíveis, denominadas graduações, nas quais o ponteiro gravita. As graduações permitem mover os objetos com precisão pela linha-guia dinâmica. Ajuste os espaços das graduações adequando-os às suas necessidades, ou desative os alinhamentos pelas graduações. É possível definir outras opções para as linhas-guia dinâmicas. Por exemplo, você pode optar pela exibição de linhas-guia dinâmicas em um ou mais ângulos predefinidos, ou em ângulos que especificar. É possível visualizar as configurações de ângulo. Também é possível personalizar a cor e o estilo de linha de guias dinâmicas. Quando não precisar mais da linha-guia dinâmica de um determinado ângulo, você pode excluir as configurações de ângulo. É possível ainda exibir também linhas-guia dinâmicas que são extensões de segmentos de linha.

Uma linha-guia dinâmica que é extensão de um segmento de linha

É possível desativar as linhas-guia dinâmicas a qualquer momento.

Para ativar ou desativar guias dinâmicas

- Clique em **Exibir** ▸ **Guias dinâmicas**.

Uma marca de seleção ao lado do comando **Linhas-guia dinâmicas** indica que as linhas-guia dinâmicas estão ativadas.

Você pode ativar e desativar a alternância de guias dinâmicas pressionando **Shift + Alt + D**.

Para exibir guias dinâmicas

1 Com as guias dinâmicas ativadas, clique em uma ferramenta de desenho.

2 Mova o ponteiro sobre e depois fora de um ponto de alinhamento habilitado de um objeto.

3 Repita a etapa 2 com outros objetos para exibir outras linhas-guia dinâmicas.

Os pontos de alinhamento para os quais você aponta são registrados em uma fila e usados para criar guias dinâmicas.

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte “Alinhar objetos” na página 202.

Para evitar a exibição de um excesso de linhas-guia dinâmicas, limpe a fila de pontos a qualquer momento, clicando na janela de desenho, ou pressionando **Esc**.

Use os pontos de alinhamento que você registrou para exibir linhas-guia dinâmicas de interseção. Para tanto, você deve exibir a linha-guia dinâmica e depois mover o ponteiro pela guia na qual uma guia dinâmica de interseção apareceria em um ponto de alinhamento registrado.

Para colocar um objeto em relação a outro objeto

1 Com as guias dinâmicas ativadas, selecione um objeto.

Para mover o objeto por um ponto de alinhamento específico, mova o ponteiro sobre o ponto de alinhamento desejado até que o ponto fique destacado.

2 Arraste o objeto para um ponto de alinhamento possível do objeto de destino.

3 Quando o ponto de alinhamento do objeto de destino se destacar, arraste o objeto pela linha-guia dinâmica para posicioná-lo.

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte “Alinhar objetos” na página 202.

Para desenhar um objeto em relação a outro objeto

1 Com as guias dinâmicas ativadas, clique em uma ferramenta de desenho.

2 Mova o ponteiro por um ponto de alinhamento habilitado de um objeto.

3 Quando o ponto de alinhamento se destacar, mova o ponteiro para exibir uma linha-guia dinâmica.

4 Mova o ponteiro pela linha-guia dinâmica até o ponto onde você deseja desenhar e arraste-o objeto para desenhar um objeto.

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte “Alinhar objetos” na página 202.

Para colocar um objeto na interseção de guias dinâmicas

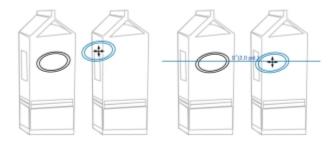
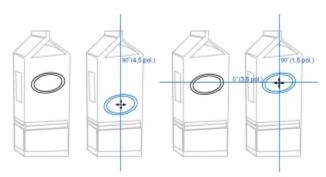
1 Com as guias dinâmicas ativadas, selecione um objeto.

Para usar um ponto de alinhamento específico para mover o objeto, mova o ponteiro sobre o ponto de alinhamento desejado até que o ponto fique destacado.

2 Arraste o objeto para um ponto de alinhamento elegível de outro objeto e arraste para exibir uma linha-guia dinâmica, mantendo o botão do mouse pressionado.

3 Arraste o objeto para outro ponto de alinhamento elegível. Quando o ponto de alinhamento ficar destacado, arraste para exibir outra linha-guia dinâmica no local de interseção das duas linhas-guia dinâmicas.

4 Quando o ponto de interseção aparecer, solte o botão do mouse.

No exemplo a seguir, a interseção de guias dinâmicas é usada para posicionar uma elipse.

Primeiramente, a elipse foi arrastada por seu ponto de alinhamento central (à esquerda) até a borda da outra caixa e, em seguida, para a direita a fim de exibir uma linha-guia dinâmica (à direita).

Em seguida, a elipse foi arrastada para a borda da caixa e depois para baixo a fim de exibir outra linha-guia dinâmica (à esquerda). Por fim, a elipse foi posicionada na interseção das linhas-guia dinâmicas (à direita).

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte “Alinhar objetos” na página 202.

Para configurar opções para linhas-guia dinâmicas

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Linhas guia de alinhamento e dinâmicas**.

2 Na janela de encaixe **Linhas-guia de alinhamento e dinâmicas**, clique no botão **Linhas-guia dinâmicas**.

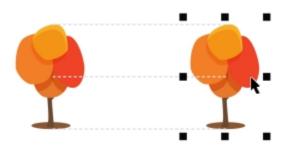
3 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Ativar ou desativar linhas-guia dinâmicas	Ative ou desative a caixa de seleção no canto superior direito da seção **Guia dinâmicas** da janela de encaixe.
Alterar o estilo de linha das linhas-guia dinâmicas	Abra o seletor **Estilo de linha** e escolha um estilo de linha.
Alterar a cor das linhas-guia dinâmicas	Abra o seletor **Cor da linha** e escolha uma cor.
Desativar ou ocultar o ângulo de linhas-guia dinâmicas e a distância do ponto de alinhamento usado para criar a linha-guia dinâmica	Clique no botão **Exibir dicas de tela**.
Exibir linhas-guia dinâmicas que são extensões de segmentos de linha	Clique no botão **Estender ao longo do segmento**.

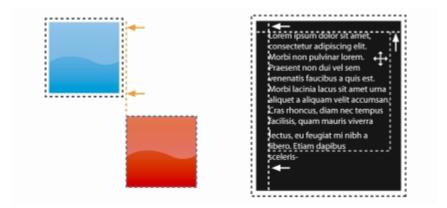
Para	Faça o seguinte
Alinhe a divisões invisíveis especificadas ao longo da linha-guia dinâmica	Clique no botão **Alinhar a espaçamento de marcação** e digite um valor na caixa **Espaçamento de marcação**.
Escolher os ângulos nos quias exibir as linhas-guia dinâmicas	Ative ou desative as caixa de seleção de ângulo. Quando você ativa uma caixa de seleção de ângulo, uma visualização da linha-guia dinâmica aparece na janela **Visualização de guias**.
Incluir um ângulo de linha-guia dinâmico personalizado	Digite um valor na caixa **Personalizar ângulo** e clique no botão **Incluir ângulo padronizado** .
Excluir um ângulo de linha-guia dinâmico	Selecione uma linha-guia dinâmica na lista e clique no botão **Excluir ângulo personalizado** .
Exibir linhas-guia dinâmicas em todos os ângulos disponíveis.	Clique no botão **Selecionar todos** .
Desativar linhas-guia dinâmicas em todos os ângulos disponíveis.	Clique no botão **Desmarcar todos** .

Usar linhas-guia de alinhamento

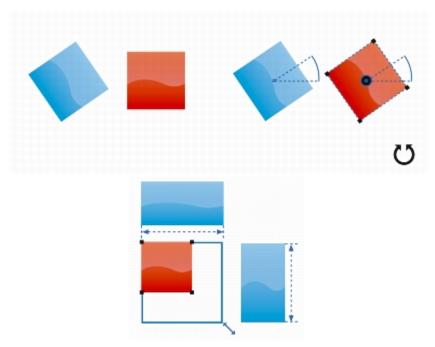
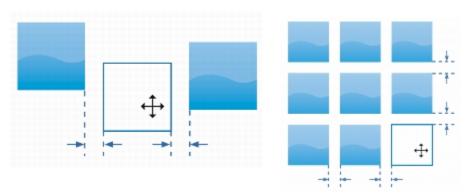
Você pode alinhar objetos interativamente na página de desenho usando linhas-guia de alinhamento. As linhas-guia de alinhamento são linhas-guia temporárias que aparecem quando você cria, redimensiona ou move objetos em relação a outros objetos próximos. Enquanto guias dinâmicas oferecem medidas precisas para a criação de ilustrações técnicas, as linhas-guia de alinhamento são úteis no layout da página para alinhar textos ou elementos gráficos rapidamente e com precisão.

As linhas-guia de alinhamento ajudam você a alinhar o de um objeto com o centro de outro objeto (centro a centro) ou a borda de um objeto com a borda de outro objeto (borda a borda). Além disso, você pode alinhar a borda de um objeto com o centro de outro objeto (borda a centro).

As linhas-guia de alinhamento aparecem quando um objeto é movido.

Se desejar alinhar um objeto a uma determinada distância da borda de outro objeto, você pode definir margens para as linhas-guia de alinhamento. Depois de especificar as margens, você pode escolher como as linhas-guia de borda aparecerão: elas podem seguir uma das margens, as duas e as bordas do objeto.

Guias de alinhamento de margens permitem usar margens deslocadas, margens inseridas ou ambas. Há controles separados para linhas-guia de alinhamento horizontal e vertical, portanto é possível modificar as configurações para uma sem afetar a outra.

Você pode deslocar (esquerda) e inserir (direita) linhas-guia de alinhamento.

As linhas-guia de alinhamento ficam desativadas por padrão. Você poderá facilmente ativar ou desativar as linhas-guia de alinhamento ou modificar as configurações padrão, incluindo a cor e o estilo da linha. Você pode escolher se as linhas-guia de alinhamento aparecerão para objetos individuais de um um grupo ou para a caixa delimitadora do grupo como um todo.

O recurso Espaçamento Inteligente permite organizar e posicionar com precisão um objeto com relação a outros na tela; o recurso Dimensionamento Inteligente permite escalar e girar intuitivamente um objeto com relação a outros na tela.

O Dimensionamento Inteligente exibe indicadores quando um objeto é girado para o mesmo ângulo (topo) ou escalado para o mesmo tamanho que o objeto mais próximo (final).

O Espaçamento Inteligente exibe indicadores quando um objeto está equidistante entre dois outros objetos (esquerda) ou possui o mesmo espaçamento que os objetos mais próximos na tela (direita).

Para ativar ou desativar linhas-guia de alinhamento

- Clique em **Exibir** ▸ **Linhas-guia de alinhamento**.

Uma marca de seleção ao lado do comando **Linhas-guia de alinhamento** indica que as linhas-guia de alinhamento estão ativadas.

Você também pode ativar ou ativar as linhas-guia clicando no botão **Linhas-guia de alinhamento** na barra de ferramentas **Layout**. Para abrir a barra de ferramentas **Layout**, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Layout**.

Você também pode ativar as linhas-guia de alinhamento pressionando **Shift** + **Alt** + **A**.

Para modificar configurações de guia de alinhamento

1 Clique em**Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Linhas guia de alinhamento e dinâmicas**.

2 Na janela de encaixe **Guias de alinhamento e dinâmicas**, clique no botão **Guias de alinhamento** .

3 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ativar ou desativar linhas-guia de alinhamento	Ative ou desative a caixa de seleção no canto superior direito da seção da seção **Guias de alinhamento**.
Alterar a cor das linhas-guia de alinhamento	Abra o seletor **Cor da linha** e escolha uma cor.
Alterar o estilo de linha das linhas-guia de alinhamento	Abra o seletor **Estilo de linha** e escolha um estilo de linha.
Definir linhas-guia para alinhar a borda de um objeto à borda de outro objeto	Clique no botão **Bordas do objeto** .
Definir linhas-guia para alinhar a borda de um objeto ao centro de outro objeto	Clique no botão **Centros do objeto** .
Configurar linhas-guia para alinhar-se a objetos individuais em um grupo	Clique no botão **Objetos individuais em um grupo** .
Distribuir objetos usando o mesmo espaçamento que os objetos mais próximos na tela	Certifique-se de que o botão **Espaçamento inteligente** esteja ativado e arraste o objeto até as setas indicadoras aparecerem.

Para	Faça o seguinte
Posicione um objeto de forma equidistante entre dois outros objetos	Certifique-se de que o botão **Espaçamento inteligente** esteja ativado e arraste o objeto entre dois outros objetos até as setas indicadoras aparecerem.
Escalar objetos para a mesma dimensão que outros objetos na tela	Certifique-se de que o botão **Dimensionamento inteligente** esteja ativado e escale o objeto até as setas indicadoras aparecerem.
Girar objetos para o mesmo ângulo que outros objetos girados na tela	Certifique-se de que o botão **Dimensionamento inteligente** esteja ativado e gire o objeto até os indicadores de rotação aparecerem.

É possível acessar a maioria dos controles de linhas-guia de alinhamento na barra de ferramentas **Layout** clicando no botão **Barra de ferramentas de layout**.

Para incluir guias de alinhamento de margem

1 Clique em**Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Linhas guia de alinhamento e dinâmicas**.

2 Na janela de encaixe **Guias de alinhamento e dinâmicas**, clique no botão **Guias de alinhamento**.

3 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicionar linhas-guia de alinhamento de margem	Ative a caixa de seleção **Margens**. Se a caixa de seleção **Margens** não for exibida, clique no botão de seta localizado no final da seção **Guias de alinhamento**.
Alterar a cor da linha das margens	Abra o seletor **Cor da linha da margem** e escolha uma cor.
Alterar o estilo de linha das margens	Abra o seletor **Estilo de linha da margem** e escolha um estilo de linha.
Configurar margens horizontais	Digite um valor na caixa **Margem horizontal**, clique no botão **Margem horizontal** e escolha uma das opções a seguir: • **Deslocar horizontalmente** — cria uma margem da distância especificada ao redor de um objeto • **Inserir horizontalmente** — cria uma margem da distância especificada dentro de um objeto • **Deslocar e inserir horizontalmente** — cria margens da distância especificada ao redor e dentro de um objeto
Configurar margens verticais	Digite um valor na caixa **Margem vertical**, clique no botão **Margem vertical** e escolha uma das opções a seguir: • **Deslocar verticalmente** — cria uma margem da distância especificada ao redor de um objeto • **Inserir verticalmente** — cria uma margem da distância especificada dentro de um objeto • **Deslocar e inserir verticalmente** — cria uma margem da distância especificada ao redor e dentro de um objeto
Bloquear a relação entre margens verticais e horizontais	Clique no botão **Bloquear relação** .

Para	Faça o seguinte
Visualizar apenas linhas-guia de alinhamento de margem	Desative os botões **Bordas do objeto**, **Centros do objeto**, **Espaçamento inteligente** e **Dimensionamento inteligente**.
Desativar margens horizontais	Clique no botão **Margem horizontal** e escolha **Sem margem horizontal**.
Desativar margens verticais	Clique no botão **Margem vertical** e escolha **Sem margem vertical**.

Alterar a ordem dos objetos

É possível alterar a ordem de empilhamento de objetos em qualquer camada ou em uma página, enviando-os para frente ou para trás de outros objetos. Também é possível posicionar objetos precisamente na ordem de empilhamento, além de inverter a ordem de empilhamento de vários objetos.

Os quatro objetos (esquerda) são ordenados do topo até a base para criar a imagem final (direita).

Para mover um objeto na ordem de empilhamento

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto ▸ Ordenar** e em uma dos seguintes comandos:

- **Para frenteda página** — move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da página
- **Para trás da página** — move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da página
- **Para frente da camada** — move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da camada ativa
- **Para trás da camada** — move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da camada ativa
- **Avançar um** — move o objeto selecionado uma posição para frente. Se o objeto selecionado estiver à frente de todos os outros objetos da camada ativa, será movido para a camada acima.
- **Recuar um** — move o objeto selecionado uma posição para trás. Se o objeto selecionado estiver atrás de todos os outros objetos da camada selecionada, será movido para a camada abaixo.
- **Na frente de** — move o objeto selecionado para frente do objeto em que você clica na janela de desenho
- **Atrás** — move o objeto selecionado para trás do objeto em que você clica na janela de desenho

Um objeto não pode ser movido para uma camada bloqueada (não editável). Em vez disso, é movido para a camada editável mais próxima. Por exemplo, quando o comando **Para frente da página** é aplicado e a camada mais superior é bloqueada, o objeto é movido para a camada editável mais superior. Todos os objetos da camada bloqueada permanecem à frente do objeto.

Por padrão, todos os objetos da página principal são exibidos sobre os objetos de outras páginas. Para obter informações sobre como reorganizar o conteúdo em camadas da página principal, consulte “Para mover uma camada” na página 234.

O comando **Ordenar** não ficará disponível se o objeto selecionado já estiver posicionado na ordem de empilhamento especificada. Por exemplo, o comando **Para frente da página** não ficará disponível se o objeto já estiver à frente de todos os outros objetos da página.

Para inverter a ordem de vários objetos

1 Selecione os objetos.
2 Clique em **Objeto** ▸ **Ordenar** ▸ **Ordem inversa**.

Dimensionar e escalar objetos

O CorelDRAW permite dimensionar e escalar objetos. Em ambos os casos, você altera as dimensões de um objeto proporcionalmente preservando sua proporção. Você pode alterar as dimensões de um objeto especificando valores precisos ou alterando o objeto interativamente. Quando muda a escala de um objeto, você altera as dimensões em uma porcentagem especificada.

Para dimensionar um objeto

Para	
Dimensionar um objeto selecionado	Arraste uma das alças de seleção dos cantos.
Definir um tamanho preciso	Digite os valores nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de de propriedades.
Dimensionar um objeto selecionado a partir de seu centro	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste uma das alças de seleção dos cantos.
Dimensionar um objeto selecionado para um múltiplo de seu tamanho original	Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e arraste uma das alças de seleção dos cantos.
Esticar e dimensionar um objeto selecionado simultaneamente	Mantenha pressionada a tecla **Alt** e arraste uma das alças de seleção dos cantos.

O ponto de ancoragem de um objeto, também conhecido como “origem do objeto”, permanece estático quando você redimensiona o objeto digitando valores nas caixas de **Tamanho do objeto** na barra de propriedades. Se desejar alterar a origem do objeto, clique em um ponto do botão **Origem do objeto** na barra de propriedades.

Você também pode dimensionar um objeto clicando em **Objeto** ▸ **Transformações** ▸ **Tamanho** e digitando valores na janela de encaixe **Transformações**.

Para mudar a escala de um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transformação livre**.

3 Clique no botão **Escala livre** na barra de propriedades.

Se desejar alterar a origem do objeto, clique em um ponto do botão **Origem do objeto** na barra de propriedades.

4 Digite uma porcentagem pela qual o objeto deverá ser dimensionado nas caixas de **Fator de escala** na barra de propriedades.

Você também pode

Aplicar a escala de acordo com a posição do objeto e não pelas coordenadas de x e y	Clique no botão **Relativa ao objeto** na barra de propriedades.
Dimensionar um objeto usando a janela de encaixe **Transformação**	Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Transformações** ▸ **Escala**.
Manter o objeto original inalterado e aplicar a transformação em uma cópia	Clique no botão **Aplicar ao duplicado** na barra de propriedades ou digite um número na caixa **Cópias** da janela de encaixe **Transformação**.

O objeto de origem, também conhecido como “ponto de ancoragem” ou “ponto de referência”, pode ser o centro de um objeto ou qualquer uma das alças de seleção do objeto. A origem do objeto permanece estática quando um objeto é dimensionado por meio da digitação de valores nas caixas de **Fator de escala** na barra de propriedades.

Também é possível mudar a escala de um objeto arrastando uma alça de seleção.

Você também pode dimensionar um objeto usando a barra de ferramentas **Transformar**. Para abrir a barra de ferramentas, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Transformar**.

Girar e espelhar objetos

O CorelDRAW permite girar e criar imagens espelhadas de objetos. É possível girar um objeto especificando coordenadas horizontais e verticais. Você pode mover o centro de rotação para uma coordenada específica da régua ou para um ponto relativo à posição atual do objeto.

Girar objetos em volta de um único ponto

Espelhar um objeto vira o objeto da esquerda para a direita ou do topo para a base. Por padrão, o ponto de ancoragem está situado no centro do objeto.

Espelhar um objeto do topo para a base.

Para girar um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transformação livre** .
3 Clique no botão **Rotação livre** na barra de propriedades.
4 Na barra de propriedades, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.

Você também pode

Aplicar a rotação de acordo com a posição do objeto e não pelas coordenadas de x e y	Clique no botão **Relativa ao objeto** na barra de propriedades.
Usar alças de rotação para girar um objeto	Usando a ferramenta **Seleção**, clique no objeto duas vezes para exibir as alças de rotação. Arraste uma alça de rotação em sentido horário ou anti-horário.
Girar um objeto usando a janela de encaixe **Transformação**	Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Transformações** ▸ **Girar**.

Você também pode exibir e definir o centro relativo de um objeto clicando nele para exibir as alças de rotação e arrastando a alça do centro relativo (um círculo com um ponto no meio) para uma nova posição.

O centro relativo de um objeto pode ser definido como a sua posição original ativando a caixa de seleção **Centro relativo** na janela de encaixe **Transformação** e clicando na opção do centro na área abaixo da caixa de seleção.

Você também pode girar um objeto usando a barra de ferramentas **Transformar**. Para abrir a barra de ferramentas, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Transformar**.

Para girar um objeto em torno de uma coordenada de régua

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Transformações** ▸ **Girar**.
3 Desative a caixa de seleção **Em relação ao centro**.
4 Digite um valor na caixa **Ângulo**.
5 Digite valores em qualquer uma das seguintes caixas **Centro**:
   - **H** — permite especificar o ponto na régua horizontal em torno do qual o objeto gira
   - **V** — permite especificar o ponto na régua vertical em torno do qual o objeto gira
6 Aperte **Enter**.

Para espelhar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Transformações** ▸ **Escala**.

3 Na janela de encaixe **Transformações**, clique em um dos seguintes botões:

- **Espelhamento horizontal** — permite virar o objeto da esquerda para a direita
- **Espelhamento vertical** — permite virar o objeto de cima para baixo

Para virar o objeto em um ponto de ancoragem específico, ative a caixa de seleção correspondente ao ponto de ancoragem que você deseja definir.

4 Clique em **Aplicar**.

Também é possível espelhar um objeto selecionado mantendo a tecla **Ctrl** pressionada e arrastando uma alça de seleção na direção oposta à do objeto.

Você também pode espelhar um objeto selecionado clicando no botão **Espelhar horizontalmente** ou no botão **Espelhar verticalmente** na barra de propriedades.

Usar a janela de encaixe Propriedades do Objeto para modificar objetos

A janela de encaixe **Propriedades do objeto** apresenta opções de formatação e propriedades dependentes do objeto, permitindo modificar as configurações do objeto a partir de um local. Por exemplo, se você criar um retângulo, a janela de encaixe **Propriedades** do objeto apresentará automaticamente as opções de formatação de contorno, preenchimento e canto, bem como as propriedades do retângulo. Se você criar uma moldura de texto, a janela de encaixe exibirá instantaneamente as opções de caractere, parágrafo e moldura, bem como as propriedades da moldura do texto.

É possível procurar rapidamente pelas propriedades que deseja modificar usando os controles no topo da janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Além disso, dois modos de visualização estão disponíveis: Rolar e Tab. O modo Rolar exibe todas as propriedades do objeto relevantes, permitindo rolar pelas opções que deseja. O modelo Tab exibe apenas um grupo de propriedades do objeto por vez, ocultando as outras opções. Por exemplo, é possível visualizar apenas opções de preenchimento e, em seguida, clicar no botão **Contorno** para visualizar apenas as opções de contorno.

Se os objetos tiverem contorno, preenchimento ou outros estilos aplicados a eles, indicadores de estilo aparecem ao lado da propriedade na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. É possível ocultar os indicadores de estilo para economizar espaço.

Para usar a janela de encaixe Propriedades do Objeto

1 Selecione um objeto.

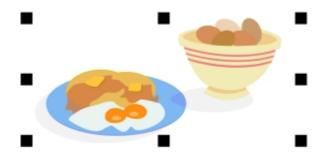
Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Exibir as propriedades do objeto que deseja modificar	Clique no botão correspondente no topo da janela de encaixe.
Alternar entre o modo Rolar e Tab	Clique no botão **ModoRolar/Tab**.
Exibir ou ocultar os indicadores de estilo	Clique no botão **Indicador de estilo**.

Agrupar objetos

Quando você agrupa dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade, mas conservam seus atributos individuais. O agrupamento permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações a todos os objetos dentro do grupo ao mesmo tempo. Além disso,

o agrupamento ajuda a impedir a ocorrência de mudanças acidentais na posição de um objeto em relação a outros objetos. Também é possível criar grupos aninhados agrupando grupos existentes.

Os objetos individuais mantêm seus atributos quando agrupados.

É possível adicionar ou remover objetos de um grupo e excluir objetos que são membros de um grupo. Ou então, editar um único objeto em um grupo sem desagrupar os objetos. Se você deseja editar vários objetos em um grupo ao mesmo tempo, primeiro é necessário desagrupar os objetos. Se um grupo contiver grupos aninhados, você pode desagrupar todos os objetos nos grupos aninhados simultaneamente.

Para agrupar objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Agrupar objetos**.

A barra de status indica que um grupo de objetos está selecionado.

É possível selecionar objetos de diferentes camadas e agrupá-los. Entretanto, após serem agrupados, os objetos passam a residir na mesma camada e são empilhados uns sobre os outros.

Crie um grupo aninhado selecionando um ou mais grupos de objetos e clicando em **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Agrupar objetos**.
Você também pode agrupar objetos arrastando o objeto na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** por cima de outro objeto. Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**.

Também é possível desagrupar objetos clicando no botão **Agrupar**na barra de propriedades.

Para adicionar um objeto a um grupo

- Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, arraste o objeto para o grupo.

  Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**.

Para remover um objeto de um grupo

- Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, arraste o objeto para fora do grupo.

  Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**.

Para excluir um objeto de um grupo, selecione o objeto na lista de objetos e clique em **Editar** ▸ **Excluir**.

Para editar um objeto em um grupo

1 Clique na ferramenta **Seleção** .

2 Mantenha a tecla **Ctrl** pressionada e clique em um objeto do grupo para selecioná-lo.

3 Edite o objeto.

Também é possível selecionar um objeto de um grupo clicando no objeto na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**.

Para desagrupar objetos

1 Selecione um ou mais grupos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Agrupar** e clique em um dos comandos a seguir:

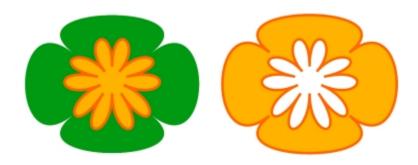
- **Desagrupar objetos** — separa um grupo em objetos individuais ou um grupo aninhado em vários grupos
- **Desagrupar todos os objetos** — separa um ou mais grupos em objetos individuais, inclusive objetos em grupos aninhados

Selecione **Desagrupar todos os objetos** também para desagrupar todos os grupos aninhados. Para preservar os grupos aninhados, selecione **Desagrupar objetos**.

Você pode também desagrupar objetos clicando no botão **Desagrupar** na barra de propriedades.

Você também pode desagrupar todos os grupos aninhados em um grupo clicando no botão **Desagrupar tudo** na barra de propriedades.

Combinar objetos

A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos de preenchimento e contorno em comum. É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto de forma que eles sejam convertidos em um único objeto de curva. Caso seja necessário modificar os atributos de um objeto que foi combinado a partir de objetos separados, você pode separar o objeto combinado. Extraia um subcaminho de um objeto combinado para criar dois objetos distintos. É possível também soldar dois ou mais objetos para criar um único. Para obter informações sobre como soldar objetos, consulte "Soldar e fazer interseção de objetos" na página 166.

Os dois objetos (esquerda) são combinados para criar um único objeto (direita). O objeto novo tem as propriedades de preenchimento e contorno do último objeto selecionado.

Para combinar objetos

1 Selecione os objetos que serão combinados.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Combinar**.

Objetos de texto combinados tornam-se blocos de texto maiores.

Você também pode combinar objetos selecionados clicando no botão **Combinar** na barra de propriedades.

Você pode fechar linhas abertas em um objeto combinado clicando em **Objeto** ▸ **Unir curvas** e escolhendo as configurações na janela de encaixe **Unir curvas**.

Para separar um objeto combinado

1 Selecione um objeto combinado.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar curva**.

Ao separar um objeto combinado que contém texto artístico, o texto é separado primeiramente em linhas, depois em palavras. O texto de parágrafo é separado em parágrafos distintos.

Para extrair um subcaminho de um objeto combinado

1 Clique na ferramenta **Forma** e selecione um segmento, nó ou grupo de nós em um objeto combinado.

2 Clique no botão **Extrair subcaminho** na barra de propriedades.

Após extrair o subcaminho, as propriedades de preenchimento e de contorno do caminho são removidas do objeto combinado.

Bloquear objetos

Bloquear um objeto impede que você mova, dimensione, transforme, preencha ou altere-o de alguma outra maneira. É possível bloquear um único objeto, vários ou objetos agrupados. Para alterar um objeto bloqueado, primeiro é necessário desbloqueá-lo. Também é possível desbloquear um objeto de cada vez ou todos os objetos bloqueados ao mesmo tempo.

Para bloquear um objeto

- Selecione um objeto e clique em **Objeto** ▸ **Bloquear objeto** ▸ **Bloquear objeto**.

Não é possível bloquear objetos vinculados, como misturas, contornos ou texto dentro de um objeto. Também não é possível bloquear objetos em grupos ou grupos vinculados.

Você também pode bloquear um objeto clicando com o botão direito do mouse nele e clicando com o botão esquerdo em **Bloquear objeto**.

Para desbloquear objetos

1 Selecione um objeto ou grupo de objetos bloqueado.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Bloquear** e, em seguida, em uma das seguintes opções:

- **Desbloquear objeto**
- **Desbloquear todos os objetos**

Você também pode desbloquear um objeto clicando com o botão direito do mouse nele e clicando em **Desbloquear objeto**.

Localizar e substituir objetos

Pode-se usar os **Assistentes de localização** e **substituição** para localizar e editar objetos em um desenho grande.

Usando os critérios de pesquisa especificados, o **Assistente de localização** fornece orientações passo a passo quando você precisa localizar e selecionar objetos em um desenho. Os critérios de pesquisa podem incluir o tipo de objeto e suas propriedades relacionadas, as propriedades de preenchimentos e contornos, efeitos vetoriais aplicados a objetos ou o nome de um objeto ou estilo. Por exemplo, é possível pesquisar e selecionar todos os retângulos com cantos arredondados e sem preenchimento ou todo o texto em um caminho. Pode-se também pesquisar objetos que contêm as mesmas propriedades de um objeto selecionado. Outra possibilidade é alterar os critérios de pesquisa durante a própria pesquisa. Ou então, salvar os critérios de pesquisa para usá-los futuramente.

O **Assistente de substituição** o orientará durante o processo de localização de objetos que contêm as propriedades que você especificou, substituindo-as por outras. Por exemplo, é possível substituir todos os preenchimentos de objetos de uma determinada cor por outra. Também é possível substituir modelos e paletas de cores, propriedades de contorno e atributos de texto, como a fonte ou tamanho da fonte.

Ou então, pesquisar palavras específicas e substituí-las por outras. Para obter mais informações, consulte “Localizar, editar e converter texto” na página 356.

Para localizar e selecionar objetos

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir** ▸ **Localizar objetos**.
2 Siga as instruções do **Assistente de localização**.

Você também pode acessar o **Assistente de localização** pressionando **Ctrl** + **F**.

Para substituir propriedades de objetos

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir** ▸ **Substituir objetos**.
2 Siga as instruções do **Assistente de substituição**.

Restringir objetos

É possível restringir o modo como os objetos são desenhados e editados usando a tecla de restrição enquanto você desenha. Por exemplo, pressione a tecla de restrição para restringir um retângulo a um quadrado, uma elipse a um círculo ou uma linha reta a uma linha perfeitamente horizontal ou vertical. Por padrão, o aplicativo utiliza a tecla **Ctrl** para restringir a forma ou o ângulo de objetos e **Shift** para desenhar formas fora do centro da origem. No entanto, é possível alterar a tecla padrão de restrição para **Shift** a qualquer momento.

Você pode usar a tecla de controle para desenhar ou girar um objeto, ou os nós e alças de controle de um objeto, conforme o incremento predefinido. Esse incremento é conhecido como o ângulo de limitação. Por padrão, o ângulo de restrição tem 15 graus, mas você pode alterá-lo para atender às suas necessidades.

Para restringir objetos enquanto desenha ou edita

Para	Faça o seguinte
Restringir uma forma à largura e altura iguais	Com a tecla **Ctrl** pressionada, desenhe no sentido diagonal.

Para	Faça o seguinte
Use um incremento predefinido (ângulo de restrição) para desenhar ou girar um objeto	Com a tecla **Ctrl** pressionada, mova o ponteiro para desenhar ou girar o objeto.

Um retângulo é restringido a um quadrado, uma elipse, a um círculo e um polígono, a uma forma com os lados de mesmo comprimento.

Para alterar a tecla de restrição

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Caixa de ferramentas** e na ferramenta **Seleção**.
3 Na área das teclas **Ctrl e Shift** , ative uma das seguintes opções:
- **CorelDRAW tradicional** — permite usar a tecla **Ctrl** como tecla de limitação e a tecla **Shift** para desenhar formas direcionadas para fora a partir do seu centro de origem
- **Padrão do Windows** — permite usar a tecla **Shift** como tecla de limitação e a tecla **Ctrl** para aplicar transformações à duplicata de um objeto, conservando o original intacto

Para alterar o ângulo de restrição

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Editar**.
3 Digite um valor na caixa **Limitar ângulo**.

Inserir códigos de barras

O **Assistente de código de barras** do CorelDRAW permite adicionar códigos de barras aos desenhos. Um código de barras é um grupo de barras, espaços e, às vezes, números desenvolvidos para ser digitalizado e lido na memória do computador. Os códigos de barras normalmente são usados para identificar mercadorias, inventário e documentos.

O **Assistente de código** de barras fornece orientações no processo de inserção de um código de barras. Caso você precise de informações adicionais em qualquer etapa do processo, consulte a Ajuda do **Assistente de código de barras**.

Também é possível inserir códigos QR. Para obter mais informações, consulte “Inserir e editar códigos QR” na página 223.

Para inserir um código de barras

1 Clique em **Objeto** ▸ **Inserir código de barras**.
2 Siga as instruções do **Assistente de código de barras**.

Se precisar de ajuda para selecionar opções, clique no botão **Ajuda** no **Assistente de código de barras**.

O código de barras é inserido em um desenho como um objeto.

CorelDRAW® X7

Inserir e editar códigos QR

Um código Quick Response (QR) é um tipo de código de barras que representa informações em duas dimensões. Normalmente, códigos QR consistem em pontos (também chamados de pixels") organizados em um padrão quadrado e exibidos contra um fundo contrastante. Códigos QR também são conhecidos por sua rápida legibilidade e podem armazenar informações como endereços de websites, números de telefone e mensagens.

Com o amplo uso de smartphones, os códigos QR se tornaram populares em propagandas e pacotes para consumidores. Ao escanear um código QR em seu smartphone, é possível rapidamente acessar ao website da marca para obter mais informações sobre um produto.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Inserir códigos QR

O CorelDRAW permite inserir códigos QR com informações integradas, como um endereço da web, endereço de e-mail, número de telefone, mensagem de texto, localização geográfica ou texto simples.

Exemplo de código QR

Para inserir um código QR

1 Clique em **Objeto** ▸ **Inserir código QR**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo de código QR**.

- **URL** — permite especificar uma URL para um website.

- **Endereço de e-mail** — permite especificar um endereço de e-mail se você deseja usar o código QR para gerar um e-mail em branco.
- **Número de telefone** — permite especificar um número de telefone para o código QR. Dependendo do leitor de QR que você usa, escanear o código pode iniciar, com sua permissão, a discagem do número de telefone em smartphones.
- **SMS** — permite incluir uma mensagem Short Message Service (SMS) digitando um número de telefone e o texto da mensagem. Com sua permissão, o leitor QR pode começar a enviar a mensagem SMS para o número de telefone especificado.
- **Contato** — permite especificar informações de contato em formato vCard ou meCard. Na caixa de listagem **Tipo de cartão de contato**, escolha **vCard** ou **meCard** e digite as informações de contato nas caixas apropriadas. Com sua permissão, essas informações de contato podem ser automaticamente adicionadas ao livro de endereços em seu telefone.
- **Evento de calendário** — permite planejar um evento especificando um nome, local, data/hora de início e data/hora de término para ele. Com sua permissão, o evento pode ser adicionado ao seu calendário.
- **Local geográfico** — permite mostrar um local geográfico especificando valores de latitude e longitude.
- **Texto simples** — permite incluir texto simples (não formatado).

Editar códigos QR

Depois de inserir um código QR, você pode usar a janela de encaixe **Propriedades do objeto** para personalizar o preenchimento de pixels, assim como a forma dos pixels e o arredondamento dos cantos. Ao personalizar a forma dos pixels, os marcadores (os três quadrados grandes nos cantos, além de um ou mais quadrados pequenos no interior do padrão de código) permanecem inalterados para manter a legibilidade do código. Também é possível especificar a margem em torno do código QR ou unir os pixels.

Um código QR com formas de pixel personalizadas e texto adicionado. Os marcadores permanecem inalterados

Correção de erros

Efeitos visuais, logotipos o texto adicionado a um código QR podem dar a ele uma aparência artística, mas podem ser considerados erros por scanners. Você também pode usar as configurações de correção de erro para minimizar a possibilidade de erros ao escanear o código QR. Por exemplo, se parte do padrão de pixels estiver coberto por um gráfico ou texto, a correção de erros duplica alguns dos dados ocultos para que eles possam ser recobertos. Quatro níveis de correção de erros estão disponíveis. Níveis de correção maiores duplicam uma porcentagem maior das informações, o que pode limitar a quantidade de novas informações que um código QR pode armazenar. Isso pode ser um problema para códigos QR que estão quase com, ou que já contenham, a quantidade máxima de informações antes de a alta correção de erros ser aplicada. Nesse caso, você é solicitado a reduzir o nível de correção ou a quantidade de dados no código QR.

É possível mover, redimensionar, escalar e alinhar o código QR como qualquer outro objeto. Para obter mais informações, consulte “Como trabalhar com objetos” na página 177.

Com códigos QR, é possível usar estilos para controlar a aparência do preenchimento, contorno e outras propriedades. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com estilos e conjuntos de estilos” na página 435. Também é possível alterar a aparência padrão de códigos QR modificando as propriedades padrão do objeto. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar propriedades de objeto padrão” na página 440.

Para editar um código QR

1 Clique duas vezes no código QR.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto** faça qualquer uma destas tarefas.

Para	Faça o seguinte
Aplique um preenchimento aos pixels do código QR.	Escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento de pixels** e, em seguida, escolha um preenchimento no seletor **Cor de preenchimento de pixels**. Se desejar personalizar o preenchimento, clique no botão **Configurações de preenchimento de pixels** próximo ao seletor de cor de pixels e especifique as configurações do preenchimento.
Aplicar um preenchimento ao fundo	Escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento de fundo** e, em seguida, escolha um preenchimento no seletor **Cor de preenchimento de fundo**. Se desejar personalizar o preenchimento, clique no botão **Configurações de preenchimento de fundo** próximo ao seletor de cor do fundo e especifique as configurações do preenchimento.
Especificar a largura e cor de contorno de pixels	Digite um valor na caixa **Largura de contorno de pixels** e, em seguida, escolha uma cor no seletor **Cor de contorno de pixels**. Se desejar personalizar o contorno , clique no botão **Configurações de contorno de pixels** próximo ao seletor de cor de contorno e especifique as configurações do contorno.
Especificar a margem em torno do código QR	Digite um valor na caixa **Margem**.
Escolher a forma do pixel	Escolha uma forma no seletor **Forma da ponta**. Para configurar a porcentagem de preenchimento dos pixels, digite um valor na caixa **Fator de preenchimento de pixels**.
Unir pixels	Clique no botão de seta no final da seção **código QR** para expandi-la e ative a caixa de seleção **Unir pixels**.
Configurar o arredondamento de cantos dos pixels	Clique no botão de seta no final da seção **código QR** para expandi-la e ative a caixa **Arredondamento de pixels**.

Ao editar o preenchimento, certifique-se de que haja grande contraste entre os pixels e o fundo para evitar erros no escaneamento do código.

Para configurar o nível de correção de erros

1 Clique duas vezes em um código QR.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto** clique no botão de seta no final da seção **Código QR** para expandi-la e escolha uma opção na caixa de listagem **Nível de correção de erros**.

Os níveis de correção de erros especificam qual porcentagem das informações usadas em um código QR pode ser restaurada em caso de perda.

- **Baixo** — restaura 7% das informações
- **Médio** — restaura 15% das informações
- **Um quarto** — restaura 25% das informações
- **Alto** — restaura 30% das informações

Validar códigos QR

Depois de inserir e formatar um código QR, é possível validá-lo para certificar-se de que ele pode ser lido por leitores de código QR e escaners.

Para validar um código QR

1 Clique duas vezes no código QR.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique na guia **Validar**.

Para validar um código QR que não tenha sido criado no CorelDRAW, clique em **Objeto** ▸ **Validar código de barras** e selecione o modelo do código QR.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com camadas

Você pode trabalhar com camadas, o que facilita a organização e a disposição dos objetos em ilustrações complexas.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Criar camadas

Todos os desenhos do CorelDRAW consistem em objetos empilhados. A ordem vertical desses objetos — a ordem de empilhamento — contribui para a aparência do desenho. Um meio eficiente de organizar esses objetos é utilizar planos invisíveis denominados camadas.

Os desenhos podem ser montados colocando-se objetos em vários níveis ou camadas.

A disposição em camadas oferece mais flexibilidade na organização e edição dos objetos em desenhos complexos. É possível dividir um desenho em várias camadas, cada uma contendo uma parte do conteúdo do desenho. Por exemplo, a utilização de camadas pode ajudar a organizar um projeto arquitetônico para um edifício. Você pode organizar os diversos componentes do edifício (hidráulicos, elétricos, estruturais, por exemplo) colocando-os em camadas separadas.

Camadas locais e camadas principais

Todo o conteúdo é colocado em uma camada. O conteúdo que se aplica a uma página específica é colocado em uma camada local. O conteúdo que se aplica a todas as páginas de um documento pode ser colocado em uma camada global denominada camada principal. As camadas principais são armazenadas em uma página virtual denominada Página principal.

A janela de encaixe Gerenciador de objetos exibe a estrutura padrão de camadas. Os nomes da página e da camada ativa são exibidos na parte superior.

Você pode criar camadas principais para todas as páginas, tanto para páginas pares ou para páginas ímpares. Por exemplo, colocar o conteúdo em uma camada principal par significa que o conteúdo será exibido em todas as páginas pares, mas não em todas as páginas ímpares.

Cada novo arquivo é criado com uma página padrão (Página 1) e uma Página principal. A página padrão contém as seguintes camadas:

- **Guias** — armazena as linhas-guia específicas da página (local).Todos os objetos colocados na camada Guias são exibidos somente como contornos, e os contornos agem como linhas-guia.
- **Camada 1** — representa a camada local padrão. Ao serem desenhados na página, os objetos são adicionados nessa camada, a menos que uma camada diferente seja selecionada.

A Página principal é uma página virtual que contém as informações que se aplicam a todas as páginas de um documento. É possível adicionar uma ou mais camadas a uma página principal, incluindo cabeçalhos, rodapés ou um fundo estático. Por padrão, uma página principal contém as seguintes camadas:

- **Guias (todas as páginas)** — contém as linhas-guia utilizadas em todas as páginas do documento. Todos os objetos colocados na camada Guias são exibidos somente como contornos, e os contornos agem como linhas-guia.
- **Área de trabalho** — contém objetos que estão fora das bordas da página de desenho. Essa camada permite armazenar objetos que você pode desejar incluir no desenho posteriormente.
- **Grade do documento** — contém a grade do documento utilizada em todas as páginas do documento. A grade do documento é sempre a camada inferior.

As camadas padrão da página principal não podem ser excluídas ou copiadas.

Para adicionar conteúdo a uma camada, primeiro selecione a camada para que ela seja ativada.

Exibir camadas, páginas e objetos

É possível selecionar de diferentes exibições que permitem exibir páginas, camadas ou todos os objetos do documento. A exibição a ser selecionada depende da complexidade do documento e da tarefa que está sendo executada. Por exemplo, em um documento longo, com várias páginas, é possível selecionar a exibição somente páginas para poder navegar no documento com mais facilidade e exibir somente

uma página por vez. A **exibição somente camadas da página atual** permite exibir e reordenar todas as camadas que afetam a página atual, incluindo as camadas principais.

Para obter informações sobre como a exibição de páginas lado a lado afeta as camadas, consulte “Para exibir páginas lado a lado” na página 47.

Para obter informações sobre como as camadas são afetadas quando um arquivo é salvo em uma versão anterior do CorelDRAW, consulte “Para salvar um desenho” na página 48.

Para criar uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto ▸ Gerenciador de objetos**.

2 Realize uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Criar uma camada local	No canto superior direito da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão do menu desdobrável ▸ e clique em **Nova camada**.
Criar um camada principal para todas as páginas	No canto superior direito da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão do menu desdobrável ▸ e clique em **Nova camada principal (todas as páginas)**.
Criar um camada principal para as páginas ímpares	No canto superior direito da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão do menu desdobrável ▸ e clique em **Nova camada principal (páginas ímpares)**. Este comando está disponível somente quando a página ativa estiver na página ímpar.
Criar uma camada principal para as páginas pares	No canto superior direito da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão do menu desdobrável ▸ e clique em **Nova camada principal (páginas pares)**. Este comando está disponível somente quando a página ativa estiver na página par.

Para utilizar uma camada no desenho, é necessário primeiro ativá-la clicando em seu nome na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. O nome da camada aparece em negrito vermelho para indicar que é a camada ativa. Quando você inicia um desenho, a camada padrão (Camada 1) é a camada ativa.

Camadas principais são sempre adicionadas à página principal. O conteúdo adicionado a essas camadas está visível em todas as páginas do documento, todas as páginas ímpares ou todas as páginas pares, dependendo do tipo da camada principal que você escolheu.

As camadas principais para as páginas ímpares e pares não podem ser criadas na exibição Páginas lado a lado. Se você criou as páginas ímpares e pares principais antes de alternar para a exibição Páginas lado a lado, as camadas ímpares e pares principais serão convertidas em camadas principais de todas as páginas. Para obter mais informações sobre as páginas lado a lado, consulte “Para exibir páginas lado a lado” na página 47.

Você também pode adicionar uma camada clicando no botão **Nova camada** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Você também pode criar novas camadas principais clicando no botão respectivo na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**: **Nova camada principal (todas as páginas)**, **Nova camada principal (páginas ímpares)** ou **Nova camada principal (páginas pares)**.

Você pode tornar qualquer camada principal clicando com o botão direito no nome da camada e clicando em **Principal (todas as páginas)**, **Principal (páginas ímpares)** ou **Principal (páginas pares)**.

Para tornar uma camada ativa

1. Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▶ **Gerenciador de objetos**.
2. Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no nome da camada.

   O nome da camada aparece em negrito vermelho para indicar que é a camada ativa.

Por padrão, a camada ativa é a Camada 1.

O nome da camada ativa e o tipo do objeto atualmente selecionado aparecem na barra de status na parte inferior da janela do aplicativo. Os nomes da página e da camada ativa também são exibidos na parte superior da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Para exibir páginas, camadas e objetos na janela de encaixe Gerenciador de objetos

1. Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▶ **Gerenciador de objetos**.
2. Realize uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Exibir páginas	Clique no botão do menu desdobrável e em **Mostrar páginas**.
Exibir todas as camadas da página atual	Clique no nome de uma página, clique no botão **Exibição do gerenciador de camadas** e, a seguir, clique em **Somente camadas da página atual**.
Exibir todas as camadas e objetos em todas as páginas	Clique no botão **Exibição do gerenciador de camadas** e, a seguir, clique em **Todas as páginas, camadas e objetos**.
Exibir os objetos selecionados na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**	Clique no botão do menu desdobrável e em **Expandir para mostrar a seleção**.

O nome da camada ativa e o tipo do objeto atualmente selecionado aparecem na barra de status na parte inferior da janela do aplicativo. Os nomes da página e da camada ativa também são exibidos na parte superior da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Para exibir um documento com páginas lado a lado, consulte “Para exibir páginas lado a lado” na página 47.

Para excluir uma camada

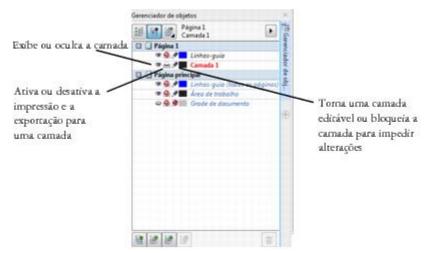
1. Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▶ **Gerenciador de objetos**.
2. Clique no nome de uma camada.
3. Clique no botão do menu desdobrável e em **Excluir camada**.

Ao excluir uma camada, você também excluirá todos os objetos nela contidos. Para preservar um objeto, mova-o para uma camada diferente antes de excluir a camada atual.

É possível excluir qualquer camada desbloqueada, exceto as seguintes camadas padrão: **Grade de documentos**, **Área de trabalho**, **Guias**, e **Guias (todas as páginas)**. Para obter mais informações sobre bloqueio e desbloqueio de camadas, consulte "Para definir as propriedades de edição de uma camada" na página 232.

Você também pode excluir uma camada clicando com o botão direito do mouse no nome da camada, na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, e selecionando **Excluir**.

Alterar propriedades de camadas

As propriedades de exibição, edição, impressão e exportação são ativadas por padrão para cada nova camada criada. Você pode alterar essas propriedades a qualquer momento. Você também pode transformar uma camada local em uma camada principal ou uma camada principal em uma camada local. Para obter informações sobre camadas principais, consulte "Criar camadas" na página 227.

Os ícones à esquerda do nome de uma camada permitem alterar as propriedades da camada.

Mostrar e ocultar camadas

É possível optar por exibir ou ocultar camadas de um desenho. Ocultando-se uma camada, é possível identificar e editar os objetos de outras camadas. Também é possível reduzir o tempo necessário para atualizar o desenho quando você o edita.

Imprimir e exportar camadas

É possível configurar propriedades de impressão e exportação de uma camada de forma a definir se ela será exibida no desenho impresso ou exportado. Observe que as camadas ocultas serão exibidas na saída final se as propriedades de exportação ou impressão estiverem ativadas. A camada **Grade do documento** não pode ser impressa ou exportada.

Definir as propriedades de edição de uma camada

É possível permitir a edição dos objetos de todas as camadas ou restringir a edição para que você possa editar somente objetos da camada ativa. Pode também bloquear uma camada para impedir alterações acidentais aos objetos nela contidos. Ao bloquear uma camada, você não poderá selecionar ou editar os objetos naquela camada.

Renomear camadas

É possível renomear camadas para indicar seu conteúdo, a posição na ordem de empilhamento ou a sua relação com outras camadas.

Utilizar cores nas camadas para exibir objetos

É possível alterar a cor da camada para que os objetos existentes sejam exibidos na mesma cor ao utilizar a exibição Aramado. Por exemplo, se vários componentes de um plano arquitetônico (tubulação, parte elétrica e estrutural) forem colocados em camadas separadas, você pode utilizar as cores das camadas para identificar rapidamente a qual componente o objeto pertence. Para obter informações sobre a exibição Aramado, consulte "Escolher modos de exibição " na página 45.

Para alterar propriedades da camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.
2 Clique com o botão direito do mouse na camada e clique em **Propriedades**.
3 Especifique as configurações desejadas.

Para exibir ou ocultar uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.
2 Clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado do nome da camada.

A camada estará oculta quando o ícone **Mostrar ou ocultar** estiver acinzentado.

Os objetos em uma camada oculta são exibidos no desenho impresso ou exportado, a menos que as propriedades de impressão e exportação da camada estejam desativadas. Para obter mais informações, consulte "Para ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada" na página 232.

Você também pode exibir ou ocultar uma camada clicando com o botão direito do mouse na camada, na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, e clicando em **Visível**.

Para ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.
2 Clique no ícone **Ativar ou desativar impressão ou exportação** ao lado do nome da camada.

Desativar a impressão e a exportação de uma camada evita que o seu conteúdo apareça no desenho impresso ou exportado, ou em visualizações de tela cheia.Para obter informações sobre visualizações de tela cheia, consulte "Visualizar desenhos" na página 44.

Outra maneira de ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada é clicar com o botão direito do mouse na camada na janela de encaixe **Gerenciador objetos** e clicar em **Imprimível**.

Para definir as propriedades de edição de uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.
2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no nome da camada que deseja editar.
O nome da camada aparece em negrito vermelho para indicar que a camada está ativa.
3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Bloquear ou desbloquear uma camada	Clique no ícone **Bloquear ou desbloquear** ao lado do nome da camada.
Permitir a edição de todas as camadas	Clique no botão do menu desdobrável e clique em **Editar em todas as camadas**.
Permitir a edição apenas da camada ativa	Clique no botão do menu desdobrável e desative **Editar em todas as camadas**.

Se você desativar a edição nas camadas, poderá trabalhar apenas na camada ativa e na camada **Área de trabalho**. Não é possível selecionar ou editar objetos em camadas inativas. Por exemplo, se você utilizar a ferramenta **Seleção** para selecionar vários objetos na página de desenho, somente os objetos da camada ativa serão selecionados.

Não é possível bloquear ou desbloquear a camada **Grade do documento**.

Você também pode permitir a edição de todas as camadas clicando no botão **Editar em todas as camadas** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. A edição em todas as camadas estará ativada quando o botão aparecer pressionado. Se você clicar no botão de novo, limitará a edição da camada ativa.

Você também pode bloquear ou desbloquear uma camada clicando com o botão direito do mouse na camada, na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, e depois clicando em **Editável**.

Para renomear uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique com o botão direito do mouse no nome da camada e em **Renomear**.

Os nomes de camadas podem não ser mantidos quando um arquivo da CorelDRAW Graphics Suite X7 é salvo em uma versão anterior.

Você pode também renomear uma camada clicando duas vezes no respectivo nome e digitando um novo nome.

Para alterar a cor da camada

- Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique duas vezes na amostra da cor que aparece à esquerda do nome da camada e selecione uma cor.

  Os objetos da camada são exibidos com a cor da camada na exibição Aramado (**Exibir** ▸ **Aramado**).

Pode-se também optar por exibir somente os objetos de uma camada específica da exibição Aramado clicando-se com o botão direito do mouse no nome da camada, selecionando-se **Propriedades** no menu de contexto e marcando a caixa de seleção **Cancelar visualização totalmente colorida** na caixa de diálogo de propriedades da camada.

Mover e copiar camadas e objetos

É possível mover ou copiar camadas em uma única página ou em várias páginas. É também possível mover ou copiar objetos selecionados para novas camadas, inclusive entre as camadas da página principal.

Mover e copiar camadas afeta a ordem de empilhamento. Mover ou copiar um objeto para uma camada abaixo da sua camada atual faz com que ele se torne o objeto superior da nova camada. Da mesma forma, mover ou copiar um objeto para uma camada em cima da camada atual faz com que ele se torne o objeto inferior da nova camada.

Para mover uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Na lista de camadas, arraste o nome de uma camada para uma nova posição.

Você também pode alterar a ordem das camadas principais relativas às camadas locais exibindo a lista de todas as camadas para a página atual e arrastando o nome da camada até uma nova posição na lista de camadas. Para exibir todas as camadas de uma página, clique no nome da página, clique no botão **Exibição do gerenciador de camadas** na parte superior da janela de encaixe **Gerenciador de objetos** e selecione **Somente camadas da página atual**.

Para copiar uma camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Na lista de camadas, clique com o botão direito do mouse na camada que deseja copiar e clique em **Copiar**.

3 Clique com o botão direito na camada acima onde deseja colocar a camada copiada e clique em **Copiar**.

A camada e os objetos que ela contém são colados em cima da camada selecionada.

Para mover ou copiar um objeto para outra camada

1 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique em um objeto na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

3 Clique no botão do menu desdobrável e clique em uma das seguintes opções:

- **Mover para camada**
- **Copiar para camada**

4 Clique na camada de destino.

Para mover objetos entre camadas, é preciso que elas estejam desbloqueadas.

Para mover e copiar um objeto para outra camada, arraste-o para uma nova camada na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

É possível mover também um objeto para outra camada usando o comando **Ordenar**. Para obter mais informações, consulte "Para mover um objeto na ordem de empilhamento" na página 212.

CorelDRAW X7

Trabalhar com símbolos

CorelDRAW permite criar objetos e salvá-los como símbolos. Os símbolos são definidos uma vez e podem ser referenciados várias vezes em um desenho. Toda vez que insere um símbolo em um desenho, você cria uma instância do símbolo. As definições dos símbolos, assim como as informações sobre as instâncias, são armazenadas em um gerenciador de símbolos, que é parte do arquivo CorelDRAW (CDR). Usar símbolos para objetos que aparecem muitas vezes em um desenho ajuda a reduzir o tamanho do arquivo.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

Para obter informações sobre como modificar instâncias de símbolos e sobre tipos de objetos não suportados, consulte “Referência: Trabalhar com símbolos” na página 240.

Para informações sobre trabalhar com caracteres especiais no texto, veja “Incorporar gráficos” na página 366.

Criar, editar e excluir símbolos

Símbolos são objetos definidos uma vez e que podem ser referenciados várias vezes em um desenho. Você pode ter várias instâncias de um símbolo em um desenho com pouco impacto no tamanho do arquivo. Os símbolos tornam mais rápido e mais fácil editar um desenho, pois alterações feitas em um símbolo são automaticamente herdadas por todas as instâncias.

Usar símbolos para objetos que aparecem muitas vezes ajuda a reduzir o tamanho do arquivo.

Os símbolos são criados a partir de objetos. Ao converter um objeto em um símbolo, o novo símbolo é adicionado na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos** e o objeto selecionado se torna uma instância. Você pode também criar um símbolo a partir de vários objetos. A maioria dos objetos no CorelDRAW pode ser convertida em símbolos, com as exceções. Para obter mais informações, consulte “Tipos de objeto não suportados ” na página 241.

Os símbolos criados por você em um desenho são salvos com o arquivo CorelDRAW (CDR). Além disso, você pode criar bibliotecas de símbolos, que possuem símbolos que podem ser compartilhados entre desenhos. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar coleções e bibliotecas ” na página 239.

Você edita um símbolo; quaisquer alterações feitas afetam todas as instâncias no desenho. As alças de seleção de símbolos são diferentes das de objetos. As alças de seleção dos símbolos são azuis e as alças de seleção dos objetos são pretas. Ao inserir um símbolo de uma biblioteca externa, uma cópia do símbolo é adicionada ao desenho ativo, mas ele permanece vinculado ao símbolo de origem. É possível editar um símbolo com link ou você pode escolher quebrar o link para a biblioteca externa e fazer com que o símbolo seja interno. Quando o link está quebrado, a cópia local do símbolo continua no desenho como um símbolo interno, e ela pode ser editada independente do símbolo na biblioteca externa.

Você pode excluir um símbolo. Quando você exclui um símbolo que é usado em um documento, todas as instâncias do símbolo são removidas do documento. Também é possível excluir todos os símbolos que estão armazenados na biblioteca do documento mas que não são usados no documento.

Para criar um símbolo

1 Selecione um ou vários objetos.
2 Clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Novo símbolo**.
3 Digite um nome para o símbolo na caixa de diálogo **Criar novo símbolo**.

Símbolos não podem abranger camadas. Se você converter objetos de camadas diferentes em um símbolo, os objetos serão combinados na camada mais superior do objeto. Para obter mais informações sobre camadas, consulte “Trabalhar com camadas” na página 227.

Nem todos os objetos podem ser convertidos em símbolos. Para obter mais informações, consulte “Tipos de objeto não suportados ” na página 241.

Você também pode converter um objeto ou objetos existentes em um símbolo arrastando o objeto ou objetos para a janela de encaixe **Gerenciador de símbolos**. Para abrir a janela de encaixe, clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Gerenciador de símbolo**.

Para editar um símbolo

1 Na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo**, escolha um símbolo da lista.

Para abrir a janela de encaixe **Gerenciador de símbolos** clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Gerenciador de símbolos**.

2 Clique no botão **Editar símbolo** .

3 Modifique os objetos na página de desenho.

4 Clique na guia **Concluir edição de objeto** no canto inferior esquerdo da janela de desenho.

Alterações feitas em um símbolo são automaticamente feitas em todas as instâncias no desenho ativo.

Enquanto trabalha no modo de edição de símbolo, você não pode adicionar camadas ou salvar um desenho.

Você pode também editar um símbolo selecionando uma instância na janela de desenho e clicando no botão **Editar símbolo** na barra de ferramentas ou pressionando **Ctrl** e clicando em um símbolo.

Para editar um símbolo com link, clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**. Localize a unidade e a pasta da biblioteca que contém o símbolo que você deseja modificar. Clique no nome de arquivo de uma biblioteca (.csl) e clique em **Abrir**. O símbolo aparece na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo** e pode ser selecionado e editado como qualquer outro símbolo. Pode ser necessária permissão para alterar arquivos na rede.

Para renomear um símbolo, clique duas vezes no nome do símbolo na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo** , e digite um novo nome.

Enquanto edita um símbolo, você pode inserir uma instância de outro símbolo, o que criará um símbolo aninhado. Não é possível, no entanto, inserir uma instância do mesmo símbolo.

Para transformar um símbolo vinculado em interno

1 Selecione um símbolo na janela de desenho.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Quebrar vínculo**.

Se houver outras instâncias do símbolo no desenho, você terá a opção de quebrar o vínculo de todas as instâncias. Ao fazê-lo, o símbolo interno será aplicado a todas as instâncias.

Você pode também converter um símbolo vinculado em interno clicando com o botão direito do mouse no símbolo e selecionando **Quebrar vínculo**.

Para excluir um símbolo

1 Na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo**, escolha um símbolo da lista.

2 Clique no botão **Excluir símbolo** .

Quando você exclui um símbolo, todas as instâncias do símbolo são removidas do desenho.

Para excluir símbolos não usados

1 Na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos**, clique no nome do documento ativo.

2 Clique no botão **Limpar definições não utilizadas** .

Utilizar símbolos em desenhos

É possível inserir um símbolo em um desenho, o que cria uma instância de símbolo. Você pode modificar certas propriedades de uma instância de símbolo, como tamanho e posição, sem afetar a definição do símbolo armazenada na biblioteca. Para uma lista completa de

propriedades que podem ser modificadas, consulte “Modificar instâncias de símbolo ” na página 240. Você pode converter uma instância de símbolo de volta para um objeto preservando suas propriedades.

É possível compartilhar símbolos entre desenhos. Copiar símbolos para a área de transferência deixa os originais na biblioteca. Você pode também copiar e colar instâncias de um símbolo de e para a Área de trabalho. Colar uma instância de símbolo coloca o símbolo na biblioteca e também coloca uma instância do símbolo no desenho. Uma colagem subsequente colocará outra instância do símbolo no desenho sem adicionar à biblioteca. Se uma instância de símbolo modificada é colada em um desenho, a nova instância mantém as propriedades da instância original e a definição do novo símbolo na biblioteca mantém as propriedades do símbolo original. Instâncias de símbolos são copiadas e coladas da mesma forma que outros objetos. Para obter mais informações, consulte “Copiar, duplicar e excluir objetos” na página 183.

Também é possível exportar os símbolos para uma biblioteca externa que pode ser compartilhada entre os desenhos. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar coleções e bibliotecas” na página 239.

Você pode também excluir uma instância de símbolo.

Para inserir uma instância de símbolo

1 Abra a janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos** clicando em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Gerenciador de símbolos**.

   Para dimensionar automaticamente o símbolo para corresponder à escala do desenho atual, certifique-se de que o botão **Dimensionar em unidades internacionais** esteja ativado.

2 Escolha um símbolo da lista.

3 Clique no botão **Inserir Símbolo**.

Para informações sobre trabalhar com caracteres especiais no texto, veja “Incorporar gráficos” na página 366.

Você pode também inserir uma instância de símbolo arrastando um símbolo da janela de encaixe **Gerenciador de símbolos** para a janela de desenho.

Para modificar uma instância de símbolo

1 Selecione uma instância de símbolo.

2 Faça as alterações.

   Nem todas as propriedades de uma instância de símbolo podem ser modificadas. Para obter uma lista de propriedades que podem ser modificadas, consulte “Modificar instâncias de símbolo” na página 240. Para modificar outras propriedades, é possível reverter a instância do símbolo para um objeto, ou modificar o símbolo por si.

Se um símbolo contiver vários objetos, todos os objetos na instância do símbolo serão tratados como se fossem um grupo. Você não pode modificar objetos individuais em uma instância de símbolo.

Quando uma instância de símbolo é selecionada, é possível modificar muitas propriedades de objeto na barra de propriedades.

Para converter uma instância de símbolo em um objeto ou objetos

1 Selecione uma instância de símbolo.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Reverter para objetos**.

O símbolo continua na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo**.

Você pode também reverter uma instância de símbolo para um objeto clicando com o botão direito do mouse na instância do símbolo e clicando em **Reverter a objetos**.

Para compartilhar símbolos entre desenhos

Para	Faça o seguinte
Copie os símbolos para a Área de Transferência	Abra o documento de origem. Na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo**, escolha o símbolo ou símbolos da lista, clique com o botão direito e clique em **Copiar**.
Colar símbolos da Área de transferência	Abra o documento alvo. Na janela de encaixe **Gerenciador de símbolos**, clique com o botão direito do mouse e clique em **Colar**.

O primeiro símbolo colado é chamado de «Symbol1», e um número maior é anexado aos nomes das cópias seguintes: "Symbol2," "Symbol3," e assim por diante.

Para excluir uma instância de símbolo

1 Selecione uma instância de símbolo.

2 Pressione a tecla **Delete**.

O símbolo continua na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo**.

Gerenciar coleções e bibliotecas

Os símbolos criados por você em um desenho são salvos com o arquivo CorelDRAW. Se você quer usar os símbolos em outros desenhos ou compartilhá-los com outros usuários, é possível salvar ou exportar os símbolos para o formato de Biblioteca de Símbolos Corel (CSL), criando uma biblioteca de símbolos. Quando você salva um desenho no formato da Biblioteca de Símbolos Corel (CSL), todas as instâncias do símbolo são salvas com o documento. Quando você exporta uma biblioteca, apenas os símbolos são salvos com o documento.

A janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos** exibe bibliotecas que estão na pasta local de **Símbolos**. A pasta **Símbolos** é o local padrão para bibliotecas de símbolo personalizadas que foram exportadas do CorelDRAW e bibliotecas importadas que são copiadas localmente.

Os símbolos que são usados dentro do documento aparecem sob o nome de arquivo do documento na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos**.

Você pode adicionar bibliotecas e coleções (grupos de arquivos de biblioteca) ao seu desenho. Você pode também excluir bibliotecas e coleções.

Você pode adicionar símbolos a uma biblioteca existente.

Para criar uma biblioteca de símbolos

1 Crie os símbolos que quiser.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar**.

3 Localize a unidade e a pasta em que deseja armazenar a biblioteca.

4 Escolha **CSL - Biblioteca de símbolos Corel** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

5 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

6 Clique em **Salvar**.

Todos os símbolos e instâncias do símbolo são salvas com o documento.

Também é possível clicar no nome do documento ativo na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos** e depois clicar no botão **Exportar biblioteca** . Quando você exporta uma biblioteca, apenas os símbolos são salvos com o documento.

Para adicionar uma coleção ou biblioteca a um desenho

1 Na árvore de pastas da janela de encaixe do **Gerenciador de símbolos**, clique em **Símbolos locais** ou **Símbolos da rede**.

2 Clique no botão **Adicionar biblioteca** .

3 Localize e escolha uma coleção ou biblioteca.

4 Clique em **OK**.

Por padrão, arquivos de biblioteca são referenciados em seu local original. Se quiser copiar uma biblioteca para sua pasta de **Símbolos**, habilite a caixa de seleção **Copiar bibliotecas localmente**.

Ao adicionar uma coleção, ative a caixa de seleção **Recursivo** para incluir subpastas.

Para excluir uma coleção ou biblioteca

1 Na janela de encaixe **Gerenciador de símbolos**, clique em uma coleção ou biblioteca.

2 Pressione a tecla **Delete**.

A coleção ou biblioteca é removida da pasta de árvore na janela de encaixe **Gerenciador de símbolos**, mas os arquivos não são excluídos.

Para adicionar um símbolo a uma biblioteca existente

1 Na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo**, clique com o botão direito em um símbolo e clique em **Copiar**.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.

3 Escolha a unidade e a pasta em que a biblioteca está armazenada.

4 Escolha **CSL - Biblioteca de Símbolos Corel** na caixa de listagem **Arquivos do tipo**.

5 Escolha o arquivo de biblioteca onde deseja adicionar o símbolo.

6 Clique com o botão direito na na janela de encaixe do **Gerenciador de símbolo** e clique em **Colar**.

7 Salve o arquivo de biblioteca.

Referência: Trabalhar com símbolos

Modificar instâncias de símbolo

As seguintes propriedades de objeto podem ser modificadas para instâncias de símbolos. Se um símbolo contiver vários objetos, todos os objetos na instância do símbolo serão tratados coletivamente como um único objeto, como se estivessem agrupados.

Propriedade	Observações
Posição	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte “Posicionar objetos” na página 197.

Propriedade	Observações
Tamanho	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 213.
Escala	A porcentagem é relativa à definição do símbolo. Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 213.
Inclinação	Para obter mais informações, consulte "Inclinar e esticar objetos" na página 146.
Ângulo de rotação	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Girar e espelhar objetos" na página 214.
Transparência	Apenas transparência uniforme. Pode ser modificado na seção **Símbolo** da janela de encaixe de **Propriedades do objeto**.
Espelhar	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Girar e espelhar objetos" na página 214.
Circundar texto	Pode ser modificado na seção **Sumário** da janela de encaixe de **Propriedades do objeto**. Também pode ser modificado na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Para circundar o texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou moldura de texto" na página 360.
Ordenar	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Alterar a ordem dos objetos" na página 212.
Nome	O nome de uma instância é exibido na janela de encaixe **Gerenciador de símbolos**. Clique duas vezes para alterá-lo.

Tipos de objeto não suportados

A maioria dos objetos no CorelDRAW pode ser convertida em símbolos, com as exceções a seguir.

Tipo de objeto não suportado	Observações
Objetos vinculados ou incorporados	Inclui códigos de barra
Objetos com lentes que não são congeladas	Lentes devem ser congeladas.
Objetos de controle em grupos de vínculos (como sombreamento, contornos, combinações, ângulos e extrusões)	Todos os objetos relacionados no grupo de vínculos devem ser incluídos no símbolo. Por exemplo, se um objeto possui um sombreamento, não é possível converter o objeto sem o sombreamento. Alternativamente, você pode separar o grupo.
Objetos com efeitos de Mídia artística aplicados	Efeitos de spray devem ser separados em objetos curvos. Outros efeitos de Mídia artística devem ser separados ou convertidos como um grupo de vínculo. Efeitos de spray que tenham transparências não podem ser convertidos para símbolos.
Campos de impressão mesclada	
Bitmaps vinculados	
Arquivos PDF ou EPS colocados	

Tipo de objeto não suportado	Observações
Objeto bloqueado	O objeto deve ser desbloqueado.
Texto de parágrafo	
Linhas de conexão e de dimensão	Devem ser separadas ou incluídas com o objeto ou objetos vinculados
Linhas-guia	
Efeitos de ativação	Não é possível converter um efeito de ativação em um símbolo; no entanto, é possível incluir uma instância de um símbolo em um estado de efeito de ativação.
Objetos com transparência ou com efeitos de transparência aplicados	Efeitos de transparência devem ser convertidos para um bitmap.

CorelDRAW® X7

Vincular e incorporar objetos

OLE (Object linking and embedding, vinculação e incorporação de objetos) é um método de intercâmbio de informações entre aplicativos. Com o OLE, é possível extrair objetos selecionados ou arquivos inteiros de um aplicativo, chamado de aplicativo de origem, e colocá-los em outro aplicativo, chamado de aplicativo de destino.

É possível mover livremente objetos e arquivos entre aplicativos, desde que todos os aplicativos envolvidos suportem OLE. O CorelDRAW permite criar e editar objetos OLE, bem como inserir objetos e arquivos criados em outros aplicativos.

O arquivo resultante da vinculação é maior, mas ela é útil quando você deseja usar um objeto ou arquivo em vários arquivos. Para alterar todas as instâncias de um objeto, é necessário apenas alterar o objeto no aplicativo de origem. A vinculação é também útil quando o aplicativo de destino não suporta diretamente arquivos criados no aplicativo de origem. A incorporação é útil quando se deseja incluir todos os objetos em um arquivo. Objetos incorporados não estão vinculados ao arquivo de origem e resultam em um tamanho de arquivo menor no aplicativo de destino.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Inserir objetos vinculados ou incorporados

O CorelDRAW permite inserir arquivos CorelDRAW como objetos vinculados ou incorporados em outros aplicativos. É possível inserir um objeto vinculado ou incorporado no CorelDRAW. Um objeto vinculado permanece conectado a seu arquivo de origem; enquanto um objeto incorporado não está vinculado a seu objeto de origem, mas sim integrado ao documento ativo.

Para inserir um objeto vinculado

1 No CorelDRAW, selecione um objeto.
  Certifique-se de salvar o arquivo primeiro.
2 Clique em **Editar** ▸ **Copiar**.
3 Clique em **Editar** ▸ **Colar especial** no aplicativo de destino.
4 Ative a opção **Colar vínculo**.

Para inserir um objeto vinculado ao desenho ativo de outro aplicativo, clique em **Objeto** ▸ **Inserir novo objeto**. Na caixa de diálogo **Inserir novo objeto**, ative a opção **Criar do arquivo**, navegue para o arquivo que você deseja inserir e ative a caixa de seleção **Vincular**.

Para inserir um objeto incorporado

1 No aplicativo de destino, clique em **Objeto** ▸ **Inserir novo objeto**.
2 Ative a opção **Criar de arquivo**.
3 Clique no botão **Procurar**.
4 Clique em um nome de arquivo.

Você pode também criar um objeto incorporado ativando a opção **Criar novo** e escolhendo o aplicativo no qual deseja criar o objeto, na caixa de listagem **Tipo de objeto**.

Pode-se também inserir um objeto incorporado selecionando-o no aplicativo de origem e arrastando-o para a janela do aplicativo de destino.

Editar objetos vinculados ou incorporados

Você pode editar um objeto vinculado ou incorporado. Para editar um objeto vinculado, edite seu arquivo de origem. Qualquer alteração feita no arquivo de origem será aplicada automaticamente ao objeto vinculado. Também é possível modificar um objeto vinculado. Por exemplo, você pode atualizar um objeto vinculado, substituir o arquivo de origem de um objeto vinculado por outro ou romper um vínculo entre um objeto vinculado e seu arquivo de origem.

Para editar um objeto vinculado ou incorporado

1 Clique duas vezes no objeto vinculado ou incorporado para iniciar o aplicativo de origem.
2 Edite o objeto no aplicativo de origem.
3 Salve as alterações no aplicativo de origem.
4 Feche o aplicativo de origem.
5 Volte para a janela ativa do aplicativo para rever as edições.

Na maioria dos casos, só é possível editar objetos OLE no aplicativo de origem. Ao alterar um objeto OLE no CorelDRAW, observe as seguintes limitações: Dependendo da origem do objeto OLE, talvez não seja possível girar, inclinar, clonar, aparar, soldar, intersecionar, usar como símbolos ou combinar objetos OLE. Talvez também não seja possível aplicar nenhum efeito do menu **Efeitos** aos objetos OLE, com exceção dos objetos PowerClip. Só é possível dimensionar, mover, copiar objetos OLE e colocá-los em recipientes PowerClip.

Outra forma de editar objetos vinculados ou incorporados é iniciar o aplicativo de origem e abrir o arquivo diretamente.

Para modificar um objeto vinculado

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção**.
2 Clique em **Objeto** ▸ **Vincular**.
3 Clique em um dos botões a seguir:
   - **Atualizar agora** — atualiza o objeto vinculado para refletir alterações feitas no arquivo de origem

- **Abrir origem** — abre o objeto no aplicativo de origem
- **Alterar origem** — redireciona o vínculo para outro arquivo
- **Quebrar vínculo** — desconecta o vínculo de forma que o objeto fique incorporado ao arquivo

CorelDRAW® X7

Gerenciar projetos

O Gerenciador de dados do objeto é um recurso avançado, que é especialmente útil como ferramenta de gerência de projetos quando se cria ou supervisiona um grande projeto. Usar o Gerenciador de dados do objeto é como ter um pequeno programa de planilha eletrônica, como o Quattro Pro® ou Microsoft® Excel, em seu programa de gráficos. Ele permite acompanhar despesas, prazos, atribuições, andamento ou qualquer outra coisa que você precise organizar. É possível inserir muitos tipos de dados de projeto sobre objetos individuais ou sobre grupos de objetos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Configurar o banco de dados do projeto

Antes de atribuir dados de projeto aos objetos de um desenho, é necessário saber que informações se deseja exibir. Por padrão, o CorelDRAW criar quatro campos de dados: **Nome**, **Custo**, **Comentários** e **CDRStaticID**. O primeiro dos três campos pode ser editado e excluído se necessário. O campo **CDRStaticID** é oculto. Ele é usado pelo CorelDRAW para identificar objetos e não pode ser editado ou excluído.

Você pode criar e atribuir tantos campos de dados quantos desejar, desde que eles usem variáveis de formato permitidas. Para obter mais informações sobre atribuição de campos de dados, consulte "Atribuir e copiar dados do objeto" na página 248.

A qualquer momento, é possível alterar a configuração, como nome ou formato, de um campo de dados. Se for necessário criar campos personalizados, defina os formatos dos campos usando quatro formatos de campo básicos: **Geral**, **Data/hora**, **Linear/angular** e **Numérico**. Cada um desses formatos fornece uma série de configurações comuns. Se os formatos predefinidos do CorelDRAW não fornecerem as informações desejadas no resumo de dados, crie seus próprios formatos personalizados usando as variáveis disponíveis para o tipo de formato usado. O formato do campo selecionado é usado para todos os objetos no desenho ativo.

É possível excluir qualquer campo de dados exceto o **Nome** e **CDRStaticID**. Quando você exclui um campo, pode excluir também todos os dados inseridos naquele campo no documento ativo.

Para adicionar um campo de dados

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de dados do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Dados do objeto**, clique no botão **Abrir editor de campo** .

3 Na caixa de diálogo **Editor de campos de dados do objeto**, clique em **Criar novo campo**.
4 Para alterar o nome do campo criado, clique duas vezes no campo, digite um novo nome e pressione **Enter**.
5 Na área **Adicionar campo a**, ative uma ou ambas as caixas de seleção:
- **Padrões de documento** — armazena o novo campo no documento atual
- **Padrões de aplicativo** — armazena o novo campo no aplicativo

Esse procedimento serve também para alterar as configurações de um campo de dados existente.

Você também pode

Alterar o formato de um campo de dados	Selecione o campo de dados e clique em **Alterar** na área **Formato**. Na caixa de diálogo **Definição de formato**, ative a opção ao lado do tipo de formato que deseja usar e escolha um formato na lista.
Criar um formato personalizado para um campo de dados	Selecione o campo de dados e clique em **Alterar** na área **Formato**. Na caixa de diálogo **Definição de formato**, ative a opção ao lado do tipo de formato que deseja criar. Digite o formato na caixa **Criar** e pressione **Enter**.
Excluir um campo de dados	Escolha o nome do campo de dados na lista e clique em **Excluir**. Para escolher múltiplos campos, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique nos nomes na lista.

Atribuir e copiar dados do objeto

Depois de criar todos os campos de dados desejados para um desenho, você pode criar um banco de dados. A janela de encaixe **Dados do objeto** e o Gerenciador de dados do objeto (uma planilha eletrônica iniciada a partir da janela de encaixe **Dados do objeto**) fornecem todos os comandos e recursos necessários para se adicionar e editar informações do objeto.

A janela de encaixe **Dados do objeto** é melhor para a digitação de dados do objeto únicos. Estes permite que você adicione, edite e exclua dados do objeto. O Gerenciador de dados do objeto, pelo contrário, é mais adequado para digitar e editar dados para vários objetos. Ele fornece muitos dos recursos de edição disponíveis em muitos aplicativos populares de planilha eletrônica.

É possível usar as entradas de dados de um objeto para atualizar as entradas de dados de outro objeto. A função não substitui as entradas de dados de um objeto, em vez disso, ela anexa campos e dados onde apropriado.

Para adicionar ou editar dados para um objeto

1 Selecione o objeto usando a ferramenta **Seleção**.
2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de dados do objeto**.
3 Selecionar um campo de dados Digite o texto na coluna **Valor** e pressione **Enter**.
4 Repita a etapa 3 para adicionar dados a outros campos.

Você também pode

Limpar um campo	Clique no botão **Limpar campo**.
Limpar todos os campos	Clique no botão **Limpar todos os campos**.

Para adicionar ou editar dados de múltiplos objetos

1 Selecione o objeto usando a ferramenta **Seleção**.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de dados do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Dados do objeto**, clique no botão **Abrir editor de campo**.

4 Na janela **Gerenciador de dados do objeto**, clique em uma célula e digite os dados apropriados. Pressione **Enter** para atribuir a entrada à célula, campos e objetos.

Para copiar dados de um objeto para outro

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o objeto em que deseja copiar dados.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de dados do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Dados do objeto**, clique no botão **Copiar dados de**.

4 Clique no objeto do qual você deseja copiar dados.

Exibir um resumo de dados do objeto

O Gerenciador de dados do objeto fornece os comandos e funções necessários para exibir o resumo de dados do objeto. Ele resume as informações atribuídas aos objetos de um desenho. Embora o Gerenciador de dados do objeto seja usado para exibir e editar dados associados com um único objeto, sua principal finalidade é ajudar a exibir e gerenciar grandes quantidades de dados associados a múltiplos objetos contidos em vários grupos de um desenho.

É possível alterar a maneira como os dados do objeto são exibidos:

- Você pode exibir subtotais de grupos individuais para campos compartilhados por múltiplos grupos. Use esse comando quando mais de um grupo de objetos for exibido em uma planilha. Esse comando se aplica apenas a campos de formato numérico.
- Para criar distinções visíveis entre os grupos em uma coluna, coloca-se um recuo de dois espaços antes dos dados relativos a objetos nos grupos.
- O Gerenciador de dados do objeto totaliza automaticamente os valores na coluna selecionada, se desejado. O total é exibido no fim da coluna.

O Gerenciador de dados do objeto dá acesso a todos os recursos de impressão do aplicativo. Isso permite imprimir rapidamente ou imprimir usando configurações específicas.

Para exibir um resumo de dados do objeto

1 Selecione o objeto usando a ferramenta **Seleção**.

Se desejar um resumo de dados do objeto para o documento inteiro, clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Objetos**.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de dados do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Dados do objeto**, clique no botão **Abrir editor de campo**.

O resumo de dados do objeto aparece na janela do **Gerenciador de dados do objeto**.

Você também pode

Exibir ou ocultar subtotais dos grupos	Selecione a coluna clicando no título e clique em **Opções de campo** ▸ **Resumir grupos**. Uma marca de seleção ao lado de **Resumir grupos** indica que os subtotais dos grupos são exibidos em itálico.
Recuar ou alinhar grupos em uma coluna	Selecione a coluna clicando em seu título e clique em **Opções de campo** ▸ **Mostrar hierarquia**. Uma marca de seleção ao lado de **Mostrar hierarquia** indica que os grupos em uma coluna são recuados.

Você também pode

Exibir ou ocultar a soma dos valores em uma coluna	Selecione a coluna clicando no seu título e clique em **Opções de campo** ▶ **Mostrar totais**. Uma marca de seleção ao lado de **Mostrar totais** indica que a soma dos valores em uma coluna é exibida.
Imprimir o resumo de dados do objeto	Clique em **Arquivo** ▶ **Imprimir**. Escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**. Digite um valor na caixa **Número de cópias**. Para obter mais informações sobre os recursos de impressão do CorelDRAW, consulte “Conceitos básicos de impressão” na página 543.

Cor, preenchimentos e transparências

CorelDRAW® X7

Trabalhar com cores

O CorelDRAW permite escolher e criar cores usando uma ampla variedade de paletas de cores, misturadores de cores e modelos de cores. É possível armazenar as cores utilizadas com mais frequência para uso futuro usando a Paleta de documentos ou criando e editando paletas de cores personalizadas.

Para personalizar a exibição de uma paleta de cores na tela, altere o tamanho das amostras, o número de fileiras e outras propriedades.

Também é possível criar estilos de cores. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com estilos de cores" na página 445.

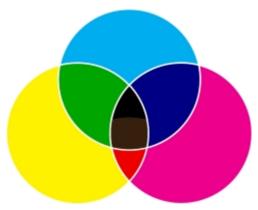
Esta seção contém os seguintes tópicos:

Entender modelos de cores

Os Modelos de cores fornecem um método preciso de definição de cores, e cada modelo define as cores utilizando componentes de cores específicos. Há vários modelos de cores que podem ser escolhidos ao criar imagens gráficas.

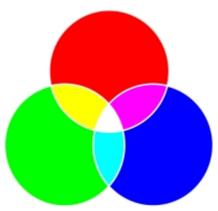
Modelo de cores CMYK

O modelo de cores CMYK, usado em impressão, utiliza os componentes ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) para definir as cores. Os valores desses componentes variam de 0 a 100 e representam percentuais.

Em modelos de cores subtrativos, como o CMYK, a cor (ou seja, a tinta) é adicionada a uma superfície, como um papel branco. Em seguida, a cor "subtrai" o brilho da superfície. Quando o valor de cada componente da cor (C, M, Y) for 100, a cor resultante é o preto. Quando o valor de cada componente for 0, nenhuma cor é adicionada à superfície, que, portanto, é revelada — neste caso, o papel branco. O preto (K) é incluído no modelo de cores para fins de impressão porque a tinta preta é mais neutra e escura que a mistura de quantidades iguais de ciano, magenta e amarelo. A tinta preta produz resultados mais nítidos, especialmente para texto impresso. Além disso, a tinta preta geralmente é mais barata que tintas coloridas.

Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

Modelo de cores RGB

O modelo de cores RGB usa os componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) para definir a quantidade de luz vermelha, verde e azul em uma determinada cor. Em uma imagem de 24 bits, cada componente é expresso como um número de 0 a 255. Em uma imagem com uma taxa de bits maior, como uma imagem de 48 bits, o intervalo de valores é maior. A combinação desses componentes define uma cor única.

Em modelos de cores aditivos, como o RGB, a cor é produzida a partir da luz transmitida. O RGB é, portanto, usado em monitores, onde as luzes vermelha, azul e verde são misturadas de várias formas para reproduzir uma ampla variedade de cores. Quando as luzes vermelha, azul e verde são combinadas em suas intensidades máximas, o olho percebe a cor resultante como branco. Em teoria, as cores ainda são vermelho, verde e azul, mas os pixels em um monitor estão muito próximos uns dos outros para o olho diferenciar as três cores. Quando o valor de cada componente for 0, o que significa que há ausência de luz, o olho percebe a cor como preto.

Branco é o resultado da combinação das três cores RGB em sua intensidade máxima.

O RGB é o modelo de cores mais usado porque permite armazenar e exibir de uma ampla gama de cores.

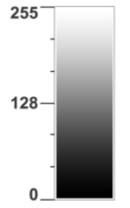
Modelo de cores HSB

O modelo de cores HSB usa matiz (H), saturação (S) e brilho (B) como componentes para definir as cores. HSB também é conhecido como HSV (com os componentes matiz, saturação e valor). Matiz descreve o pigmento de uma cor e é expresso em graus para representar a localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus.

A saturação descreve a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor. Os valores de saturação variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mas vívida a cor). O brilho descreve a quantidade de branco na cor. Como os valores de saturação, os valores de brilho variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais brilhante é a cor).

Modelo de cores HSB

Modelo de cores Tons de cinza

O modelo de cores de tons de cinza define a cor usando apenas um componente, a iluminação, que é expresso em valores que variam de 0 a 255. Cada cor dos tons de cinza tem valores iguais dos componentes vermelho, verde e azul do modelo de cores RGB. Se você alterar uma foto em cores para tons de cinza, criará uma foto em preto-e-branco.

Modelo de cores de tons de cinza

Entender a profundidade da cor

A profundidade da cor indica o número máximo de cores que uma imagem pode conter. A profundidade da cor é determinada pela profundidade de bits de uma imagem (o número de bits binários que definem o tom ou a cor de cada pixel em um bitmap). Por exemplo, um pixel com uma profundidade de 1 bit pode ter dois valores: preto e branco. Quanto maior a profundidade de bits, mais cores uma imagem pode conter e mais precisa é a representação das cores. Por exemplo, uma imagem GIF de 8 bits pode conter até 256 cores, enquanto que uma imagem JPEG de 24 bits pode conter aproximadamente 16 milhões de cores.

Em geral, imagens RGB, em tons de cinza e CMYK contêm 8 bits de dados por canal de cor. É por isso que uma imagem RGB frequentemente é chamada de RGB de 24 bits (8 bits x 3 canais), uma imagem em tons de cinza é chamada de tons de cinza de 8 bits(8 bits x 1 canal) e uma imagem CMYK é chamada CMYK de 32 bits (8 bits x 4 canais).

Independentemente de quantas cores uma imagem contém, a exibição da imagem na tela é limitada ao número de cores suportadas pelo monitor no qual ela é exibida. Por exemplo, um monitor de 8 bits pode exibir somente até 256 cores em uma imagem de 24 bits.

Escolher cores

É possível selecionar cores de preenchimento e contorno selecionando uma cor da Paleta de documentos, de paletas de cores personalizadas, de paletas das Bibliotecas de paletas, de visualizadores ou de misturas de cores. Para utilizar uma cor já existente em um objeto ou documento, obtenha uma amostra da cor com a ferramenta **Conta-gotas de cor** para obter uma correspondência exata.

Para obter informações sobre como aplicar as cores escolhidas, consulte “Aplicar preenchimentos uniformes ” na página 271 e “Formatar linhas e contornos” na página 107. Para obter informações sobre como salvar cores para uso futuro, consulte “Trabalhar com estilos de cores” na página 445.

Paleta de cores padrão

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cor. Em alguns programas, as paletas de cores são conhecidas como “paletas de amostras”.

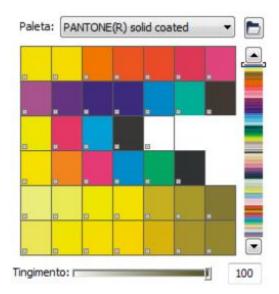
No CorelDRAW a paleta de cores padrão se baseia no modo de cor principal do documento. Por exemplo, se o modelo de cor principal do documento for RGB, a paleta de cores padrão também é RGB. Para obter mais informações, consulte “Entender modelos de cores” na página 253. Você escolhe o modelo de cor padrão ao criar um novo desenho. É possível abrir e usar paletas de cores adicionais a qualquer momento.

Você pode escolher as cores do preenchimento e do contorno usando a paleta de cores padrão. As cores de preenchimento e contorno selecionadas aparecem nas amostras de cor na barra de status.

Paleta de documentos

Quando se cria um novo desenho, o aplicativo gera automaticamente uma paleta vazia, chamada Paleta de documentos. Isso ajuda a controlar as cores usadas armazenando-as com seu documento para uso futuro. Para obter mais informações, consulte “Usar a Paleta de documentos” na página 262.

Bibliotecas de paletas e paleta de cores personalizadas

As paletas de cores encontradas nas Bibliotecas de paletas não podem ser editadas diretamente. Algumas delas são fornecidas por outros fabricantes, por exemplo PANTONE®, Cores HKS® e TRUMATCH®. Pode ser útil ter em mãos um livro de amostras do fabricante, que é um conjunto de amostras de cores que exibe exatamente como fica cada cor quando impressa.

A paleta PANTONE solid coated é um exemplo de uma paleta de cores das bibliotecas de paletas.

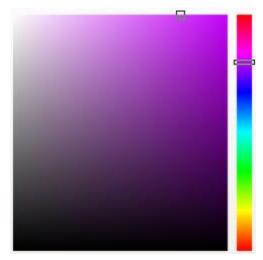
Algumas paletas encontradas nas Bibliotecas de paletas — PANTONE, Cores HKS®, DIC®, Focoltone® e SpectraMaster® — são coleções de cores exatas. Quando se cria separações de cores ao imprimir, cada cor exata exige uma chapa de impressão separada, o que pode afetar significativamente o custo do trabalho de impressão. Para usar separações de cores, mas evitando o uso de cores exatas, é possível converter as cores exatas em cores compostas ao imprimir. Para obter mais informações, consulte "Imprimir separações de cores" na página 563.

Paletas de cores personalizadas podem incluir cores de qualquer modelo de cores, incluindo paletas das Bibliotecas de paletas, como paletas de cores exatas. É possível salvar uma paleta de cores personalizada para utilização futura. Para obter mais informações sobre o trabalho com paletas de cores personalizadas, consulte "Criar e editar paletas de cores personalizadas " na página 264 e "Organizar e exibir paletas de cores" na página 267.

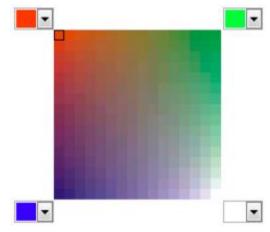
Obter amostras de cores

Para utilizar uma cor já existente em um desenho, uma paleta ou na área de trabalho, obtenha uma amostra da cor para obter uma correspondência exata. Por padrão, é amostrado um único pixel da janela da imagem.

Visualizadores de cores

Os visualizadores de cores oferecem uma representação de uma faixa de cores com a utilização de formas com uma ou três dimensões. O visualizador de cores padrão baseia-se no modelo de cores HSB, mas é possível utilizar esse visualizador para escolher cores CMYK, CMY ou RGB. Para mais informações sobre modelos de cores, consulte "Entender modelos de cores" na página 253.

Exemplo de visualizador de cores

Misturas de cores

Ao escolher uma cor com a utilização de misturas de cores, você combina as cores básicas para obter a cor desejada. O misturador de cores exibe uma grade de cores que ele cria a partir das quatro cores básicas escolhidas por você.

Exemplo de misturas de cores

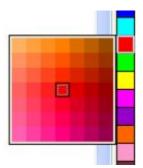
Escolher cores para a web

Você pode usar cores para a web ao criar documentos que serão publicados na web. Com o CorelDRAW, é possível definir cores para a web usando valores hexadecimais RGB (por exemplo, #aa003f).

Para escolher uma cor com a utilização da paleta de cores padrão

Para	Faça o seguinte
Escolher uma cor de preenchimento para um objeto selecionado	Clique em uma amostra de cor.
Escolher uma cor de contorno para um objeto selecionado	Clique com o botão direito do mouse em uma amostra de cor.
Escolher entre tons diferentes de uma cor	Mantenha pressionada uma amostra de cor para exibir um seletor de cores pop-up e clique em uma cor.
Exibir mais cores na paleta de cores padrão	Clique nas setas de rolagem no topo e na base da paleta de cores.

Para exibir os valores das cores, aponte para uma amostra.

Para exibir também os nomes das cores em vez dos valores das cores, clique no botão do menu desdobrável **Opções** ▸, na parte superior da paleta de cores, e clique em **Mostrar nomes de cores**. Esta ação desencaixa a paleta de cores padrão e exibe os nomes de cores.

Exemplo de paleta de cores pop-up

Para escolher uma cor usando uma paleta de cores

1 Selecione um objeto.

2 Clique duas vezes no botão **Preenchimento** na barra de status.Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, clique no botão **Preenchimento uniforme**.

3 Clique na guia **Paletas** .

4 Escolha uma paleta de cores na caixa de listagem **Paleta**.

5 Mova a barra de rolagem de cor para definir a faixa de cores exibidas na área de seleção de cores.

6 Clique em uma cor na área de seleção de cores.

Você também pode

Exibir ou ocultar os nomes de cores	Ativar ou desativar a caixa de seleção **Mostrar nomes de cores**.
Alterne a cor de referência (cor original do objeto selecionado) com a nova cor	Clique no botão **Alternar cor**.
Escolher a cor do contorno	Clique duas vezes no botão **Contorno** na barra de status. Na caixa de diálogo **Caneta de contorno**, abra o seletor **Cor** e clique em **Mais**. Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, repita as etapas 4 a 7.

Cada amostra de cores exatas em uma paleta de cores é marcada com um pequeno quadrado branco .

Você deve utilizar o mesmo modelo de cores para todas as cores em um desenho, pois as cores serão consistentes e será possível prever as cores da saída final com mais precisão. Para obter mais informação sobre como reproduzir cores com precisão, consulte “Usar gerenciamento de cores” na página 301.

Também é possível acessar paletas de cores na janela de encaixe **Cor** clicando no botão **Mostrarpaletas de cores** e escolhendo uma paleta na caixa de listagem. Se a janela de encaixe **Cor** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Cor**.

Para escolher uma cor com a utilização de um visualizador de cores

1 Selecione um objeto.

- Clique duas vezes no botão **Preenchimento** na barra de status.Na caixa de diálogo **Editar preenchimento** clique no botão **Preenchimento uniforme**.

2 Clique na guia **Modelos** .

3 Escolha um modelo de cor na caixa de listagem **Modelo**.

4 Escolha um visualizador de cor na caixa de listagem **Visualizadores de cor**.

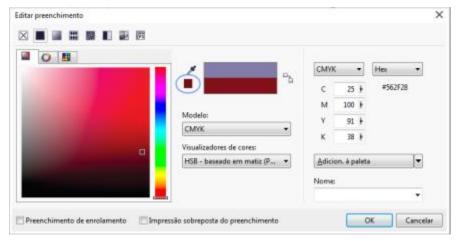
5 Mova o controle deslizante de cores.

6 Clique em uma cor na área de seleção de cores.

Você também pode

Obter amostra do desenho ou da área de trabalho	Clique no botão **Conta gotas** e no desenho ou área de trabalho.
Alterne a cor de referência (cor original do objeto selecionado) com a nova cor	Clique no botão **Alternar cor**.

Se escolher uma cor fora da gama da impressora, o CorelDRAW permite substituí-la por uma cor semelhante na gama de cores da impressora. Para substituir a cor, clique no botão **Incluir cor na gama**, que aparece à esquerda da amostra **Nova cor**. Para obter mais informações sobre correção de cores, consulte "Usar gerenciamento de cores" na página 301.

Você deve usar o mesmo modelo de cor para todas as cores em um desenho; as cores serão consistentes e você poderá prever as cores da saída final com mais exatidão. Para a saída final, é preferível utilizar o mesmo modelo de cor em seu desenho que será utilizado.

Se você escolher uma cor fora da gama da impressora, o botão Incluir cor na gama aparecerá abaixo do botão Conta-gotas.

Também é possível acessar modelos de cores na janela de encaixe **Cor** clicando no botão **Mostrar visualizadores de cores** e escolhendo um modelo de cores na caixa de listagem. Se a janela de encaixe **Cor** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ Janelas de encaixe ▶ **Cor**.

Para escolher uma cor com a utilização de misturas de cores

1 Selecione um objeto.

2 Clique duas vezes no botão **Preenchimento** na barra de status.Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, clique no botão **Preenchimento uniforme**.

3 Clique na guia **Misturadores**.

4 Escolha **Mistura de cor** na caixa de listagem **Misturadores**.

5 Abra cada seletor de cor e clique em uma cor.

6 Clique em uma cor na área de seleção de cores.

Você também pode

Obter amostra do desenho ou da área de trabalho	Clique no botão **Conta gotas** e no desenho ou área de trabalho.

Somente cores que estão na paleta de cores padrão podem ser misturadas. Para misturar outras cores é necessário alterar a paleta de cores padrão. Para obter mais informações, consulte "Para exibir ou ocultar uma paleta de cores personalizada" na página 267.

Para alterar o tamanho da célula da grade de cor, mova o controle deslizante **Tamanho**.

Para extrair amostra de uma cor

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conta-gotas de cor** .

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **1×1** — permite escolher a cor do pixel em que você clicou
- **2×2** — permite escolher a cor média em uma área de amostra de 2 × 2 pixels. O pixel em que você clicou está no meio da área de amostra.
- **5×5** — permite escolher a cor média em uma área de amostra de 5 × 5 pixels

Para obter uma amostra de uma cor fora da janela de desenho, clique em **Selecionar cor na área de trabalho** da barra de propriedades e clique em uma cor na área de trabalho.

3 Clique na cor para obter uma amostra.

A ferramenta **Conta-gotas de cor** alterna automaticamente para o modo Aplicar cor.

4 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Preencher um objeto com uma amostra de cor	Passe o ponteiro sobre um objeto. Quando o ponteiro Aplicar cor for alterado para uma amostra de cor sólida , clique para aplicar a cor amostrada.
Preencha uma cor de contorno do objeto com a cor amostrada	Passe o mouse sobre o contorno do objeto. Quando o ponteiro Aplicar cor for alterado para uma forma de contorno , clique para aplicar a cor amostrada.
Adicionar a cor amostrada à Paleta do documento	Na barra de propriedades, clique na seta ao lado de **Adicionar à paleta** e escolha **Paleta do documento**.
Obter amostra de uma cor adicional	Na barra de propriedades, clique no botão **Selecionar cor** e, em seguida, clique na cor que deseja amostrar.

Você também pode	
Arrastar uma amostra de cor de um objeto para outro	Arraste a cor para outro objeto.
Aplicar a amostra de cor na amostra **Cor selecionada** na barra de propriedades.	Arraste a amostra de cor da amostra **Cor selecionada** para o objeto.
Aplicar uma amostra de cor da amostra **Preenchimento uniforme** no canto inferior direito da janela de desenho	Arraste uma cor da amostra **Preenchimento uniforme** para o objeto.
Adicionar a cor amostrada à Paleta do documento	Arraste a amostra de cor da amostra **Cor selecionada** ou **Preenchimento uniforme** para a Paleta do documento.

Em alguns casos, a cor amostrada pode ser uma cor RGB ou CMYK equivalente mais próxima da cor original, em vez de uma equivalente exata.

Para escolher uma cor para a web

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Cor**.

3 Na janela de encaixe **Cor**, escolha **RGB** na caixa de listagem.

4 Digite ou cole um valor na caixa **Valor hexadecimal**.

Não importa se você usar um formato de três dígitos (#fff) ou seis dígitos (#ffffff), o valor final é apresentado no formato de seis dígitos.

5 Clique em um dos botões a seguir:

- **Preenchimento** — preenche o objeto selecionado com a nova cor
- **Contorno** — aplica a cor ao contorno do objeto

Só é possível especificar valores hexadecimais ao trabalhar com cores RGB.

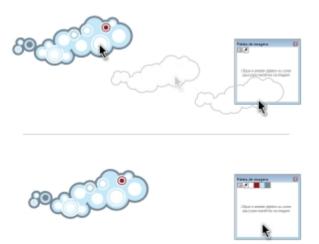
Se você digitar um valor hexadecimal inválido, a cor não é alterada.

Você pode visualizar os valores de cores hexadecimais na barra de status.

Também é possível escolher cores da web na caixa de diálogo **Selecionar cor** (na barra de status, clique duas vezes no botão **Caneta de contorno**, abra o seletor **Cor** na caixa de diálogo **Caneta de contorno** e clique em **Mais**) e na caixa de diálogo **Editar preenchimento** (na barra de status, clique duas vezes no botão **Preenchimento** e clique no botão **Preenchimento uniforme**), que permite visualizar e copiar os equivalentes hexadecimais de valores de cor não hexadecimais.

Usar a Paleta de documentos

Quando se inicia um novo desenho, uma paleta de cores vazia, chamada Paleta de documentos, é exibida encaixada no canto inferior esquerdo da janela do desenho. Sempre que você usar uma cor em seu desenho, ela é adicionada automaticamente à Paleta de documentos. No entanto, se você preferir controlar quais cores são adicionadas à Paleta de documentos, desative as atualizações automáticas e adicione as cores manualmente.

É possível adicionar cores de uma paleta de cores, uma imagem externa, um seletor de cores ou uma caixa de diálogo relacionada a cores, como a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**. Além disso, você pode adicionar cores de uma imagem ou objeto importado.

Arraste um bitmap para a Paleta de documentos para adicionar cores.

Quando se abre documentos criados em uma versão do CorelDRAW 4X ou em uma versão anterior do programa, apenas cores exatas personalizadas e um máximo de 100 estilos de cores herdados são adicionados à Paleta de documentos. Os estilos herdados são adicionados à paleta como cores regulares.

Você pode limpar todas as cores indesejadas ou não utilizadas na Paleta de documentos removendo as cores individualmente ou redefinindo a paleta para remover todas as cores não utilizadas de uma vez. No entanto, é possível adicionar todas as cores de um desenho existente à Paleta de documentos.

A Paleta de documentos é salva automaticamente com o documento. Se você renomear o arquivo .cdr para .zip, a Paleta de cores de documentos (DocumentPalette.xml) é incluída no pacote .zip.

Para desativar a adição automática de cores à Paleta de documentos

- Na Paleta de documentos, clique no botão do menu desdobrável e em **Atualizar automaticamente**.

  Por padrão, a Paleta de documentos é encaixada acima da barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

Também é possível desativar a adição automática de cores clicando em **Ferramentas** ▸ **Personalização**, clicando em **Paleta de cores** na lista de categorias **Personalização** e desativando a caixa de seleção **Atualizar paleta de documentos automaticamente**.

Para adicionar cores manualmente à Paleta de documentos

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma cor de outra paleta de cores	Arraste uma cor de uma paleta de cores aberta para a Paleta de documentos
Adicionar uma cor de uma imagem bitmap	Na Paleta de documentos, clique no botão **Conta-gotas** e, em seguida, em uma cor na imagem.
Obter amostras de várias cores de uma imagem	Na Paleta de documentos, clique no botão **Conta-gotas**, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique na imagem até adicionar as cores desejadas.
Obter amostras de várias cores de uma imagem ou um objeto arrastando	Arraste uma imagem ou um objeto da janela de desenho para a Paleta de documentos.
Adicionar cores de uma seleção	Selecione um ou vários objetos. Na Paleta de documentos, clique no botão do menu desdobrável e clique em **Adicionar a partir da seleção**.
Adicionar cor de uma caixa de diálogo relacionada a cores	Na caixa de diálogo, clique em uma amostra de cor, clique na seta próxima a **Adicionar à paleta**, escolha **Paleta de documentos** e clique em **Adicionar à paleta**.
Mover uma amostra de cor	Arraste a amostra de cor para uma nova posição na Paleta de documentos.

Ao arrastar a maioria dos objetos vetoriais para a paleta, você adiciona todas as cores do objeto à paleta. Ao arrastar um bitmap, é possível especificar o número de cores que deseja que seja adicionado à paleta. Se um objeto incluir um preenchimento gradiente, preenchimento de textura ou preenchimento de padrão, apenas as cores definidas durante a criação do preenchimento são suportadas. Cores de preenchimentos PostScript não são suportadas.

Por padrão, a Paleta de documentos é encaixada acima da barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

Para adicionar cores de um desenho existente à Paleta de documentos

1 Abra um desenho.

2 Na Paleta de documentos, clique no botão do menu desdobrável ▸ e escolha **Adicionar a partir do documento**.

Por padrão, a Paleta de documentos é encaixada acima da barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

Se o desenho foi criado em uma versão anterior do CorelDRAW e incluir cores exatas personalizadas, elas aparecerão na Paleta de documentos.

Se você tiver um documento com imagens vetoriais e de bitmap e desejar adicionar somente as cores das imagens vetoriais à paleta de documentos, especifique 0 na caixa de diálogo **Adicionar cores do bitmap**.

Para remover uma cor da Paleta de documentos

1 Clique em uma amostra de cor na Paleta de documentos.

2 Na Paleta de documentos, clique no botão do menu desdobrável ▸ e em **Excluir cor**.

Por padrão, a Paleta de documentos é encaixada acima da barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

Também é possível remover da Paleta de documentos todas as cores que não são mais utilizadas clicando no botão ▸ do menu desdobrável, escolhendo **Paleta** e clicando em **Redefinir paleta**.

Para redefinir a Paleta de documentos

- Na Paleta de documentos, clique no botão ▸ do menu desdobrável, escolha **Paleta** e clique em **Redefinir paleta**.

Por padrão, a Paleta de documentos é encaixada acima da barra de status na parte inferior da janela do aplicativo.

Para ocultar a Paleta de documentos

- Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Paleta de documentos**.

Ocultar a Paleta de documentos não desativa a adição automática de cores.

Criar e editar paletas de cores personalizadas

Paletas de cores personalizadas são coleções de cores que podem ser salvas. Elas podem incluir cores ou estilos de cores de qualquer modelo de cores, incluindo cores exatas, ou de qualquer paleta de cores encontrada nas Bibliotecas de paletas. Crie uma paleta personalizada para armazenar todos os estilos de cores ou cores necessários para um projeto atual ou futuro.

É fácil compartilhar paletas de cores com outros. As paletas personalizadas podem ser acessadas na pasta **Minhas paletas** do Gerenciador de paletas de cores.

É possível criar uma paleta de cores personalizada escolhendo cores individuais ou estilos de cores ou usando as cores em um objeto selecionado ou de um documento inteiro. Também é possível editar, renomear e excluir paletas de cores personalizadas.

Paletas de cores personalizadas são salvas como arquivos XML e armazenadas na pasta **Meus documentos\Minhas paletas**.

Para criar uma paleta de cores personalizada desde o princípio

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de paletas de cores**.

2 Clique no botão **Cria uma nova paleta de cores vazia**.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Salvar**.

5 No **Gerenciador de paletas de cores**, escolha a paleta personalizada criada.

6 Clique no botão **Abrir o editor de paletas** .

7 Na caixa de diálogo **Editor de paletas**, clique em **Adicionar cor**.

8 Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, escolha uma cor e clique em **Adicionar à paleta**.

Você também pode	
Tratar a cor como uma cor exata	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Exata** na lista **Tratar como**.
Tratar a cor como uma cor composta	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Composta** na lista **Tratar como**.
Renomear uma cor	Clique em uma cor na área de seleção de cores e digite um nome na caixa **Nome**.

Para adicionar uma cor a uma paleta de cores personalizada

1 Abra uma paleta de cores personalizada.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma cor de outra paleta de cores	Arraste uma cor de uma paleta de cores aberta para a paleta personalizada.
Adicionar uma cor de uma imagem	Na paleta personalizada, clique no botão **Conta-gotas** e na cor que deseja adicionar.
Obter amostras de várias cores de uma imagem	Na paleta personalizada, clique no botão **Conta-gotas** , mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique na imagem até adicionar as cores desejadas.
Adicionar várias cores de uma imagem ou um objeto	Arraste uma imagem ou um objeto da janela de desenho para a paleta personalizada.
Adicionar cor de uma caixa de diálogo relacionada a cores	Na caixa de diálogo, clique em uma amostra de cor, clique em **Adicionar à paleta**, escolha o nome da paleta personalizada na lista e, em seguida, clique em **Adicionar à paleta**.
Adicionar cores de uma seleção	Selecione um ou vários objetos. Na paleta personalizada, clique no botão do menu desdobrável e clique em **Adicionar a partir de seleção**.
Mover uma amostra de cor	Arraste uma amostra de cor para uma nova posição na paleta.

Ao arrastar a maioria dos objetos vetoriais para a paleta, você adiciona todas as cores do objeto à paleta. Ao arrastar um bitmap, é possível especificar o número de cores que deseja que seja adicionado à paleta. Se um objeto incluir um preenchimento gradiente, preenchimento de textura ou preenchimento de padrão, apenas as cores definidas durante a criação do preenchimento são suportadas. Cores de preenchimentos PostScript não são suportadas.

Para criar uma paleta de cores a partir de um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Criar paleta da seleção**.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Salvar**.

Criar uma paleta de cores a partir de um documento

1 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Criar paleta do documento**.
2 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
3 Clique em **Salvar**.

Para editar uma paleta de cores personalizada

1 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Editor de paletas**.
2 Escolha uma paleta na caixa de listagem.
3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma cor	Clique em **Adicionar cor**. Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, clique na guia **Modelos**, clique em uma cor na área de seleção de cores e em **Adicionar à paleta**.
Tratar uma cor como cor exata	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Exata** na lista **Tratar como**.
Tratar uma cor como cor composta	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Composta** na lista **Tratar como**.
Alterar uma cor	Na área de seleção de cores, clique em uma cor e em **Editar cor**. Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, clique na guia **Modelos** e em uma nova cor na área de seleção de cores.
Excluir uma cor	Na área de seleção de cores, clique em uma cor e em **Excluir cor**.
Classificar cores	Clique em **Classificar cores** e escolha um método de classificação de cores.
Mover uma cor	Arraste a amostra de cor para uma nova posição.
Renomear uma cor	Clique em uma cor na área de seleção de cores e digite um nome na caixa **Nome**.

É possível excluir várias cores mantendo pressionada a tecla **Shift** ou **Ctrl**, clicando nas cores que deseja excluir e em **Excluir cor**.

Se você adicionar uma cor composta à paleta, mas tratá-la como cor exata, a cor é alterada para exata e o nome da cor é preservado. Porém, se você escolher uma cor exata com um nome com marca registrada, por exemplo, uma cor PANTONE, e convertê-la em uma cor composta, o nome com marca registrada é substituído pelos componentes dessa cor.

Para renomear uma paleta de cores personalizada

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de paletas de cores**.

2 Na pasta **Minhas paletas**, clique com o botão direto do mouse em uma paleta personalizada e clique em **Renomear**.

3 Digite um novo nome e pressione **Enter**.

Para excluir uma paleta de cores personalizada

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de paletas de cores**.

2 Na pasta **Minhas paletas**, clique com o botão direto do mouse em uma paleta personalizada e clique em **Excluir**.

Organizar e exibir paletas de cores

O Gerenciador de paletas de cores é uma janela de encaixe que permite acessar rapidamente as paletas de cores disponíveis, inclusive a Paleta de documentos , e criar paletas de cores personalizadas. As paletas de cores no Gerenciador de paletas de cores são divididas em duas pastas principais: **Minhas paletas** e **Bibliotecas de paletas**.

Use a pasta **Minhas paletas** para armazenar todas as paletas de cores personalizadas criadas. É possível adicionar pastas para armazenar e organizar suas paletas de cores de diferentes projetos. Você também pode copiar uma paleta de cores ou movê-la para outra pasta. É possível abrir e controlar a exibição de todas as paletas de cores.

A pasta **Bibliotecas de paletas** do Gerenciador de paletas de cores contém coleções de paletas de cores predefinidas das quais você pode escolher cores. Não é possível editar nenhuma das paletas de cores nas Bibliotecas de paletas. Contudo, você pode criar uma paleta de cores personalizada copiando uma paleta de cores da pasta **Bibliotecas de paletas**. Para obter mais informações, consulte “Exibir ou ocultar paletas de cores nas Bibliotecas de paletas” na página 268.

Para abrir o Gerenciador de paletas de cores

- Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de paletas de cores**.

Para exibir ou ocultar uma paleta de cores personalizada

1 Abra o Gerenciador de paletas de cores

2 Na pasta **Minhas paletas**, clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado do nome de uma paleta personalizada.

Para definir uma paleta de cores personalizada como a paleta padrão, clique no botão do menu desdobrável da paleta personalizada e em **Definir como padrão**.

Para abrir uma paleta de cores personalizada

1 Abra o Gerenciador de paletas de cores

2 Clique no botão **Abrir uma paleta**.

3 Escolha a unidade e a pasta em que a paleta de cores personalizada está armazenada.

Para abrir uma paleta de cores (arquivo .cpl) criada em uma versão anterior do CorelDRAW, selecione **Paleta personalizada herdada (*.cpl)** na caixa de listagem **Arquivos do tipo**.

4 Clique na paleta personalizada.

5 Clique em **Abrir**.

Quando se abre um arquivo de paleta personalizada herdada (.cpl), ele é automaticamente convertido no formato XML (.xml). A versão XML é armazenada na pasta **x:\Documentos e Configurações\seu nome\Meus documentos** e também aparece na pasta **Minhas paletas** do Gerenciador de paletas de cores.

Se a paleta de cores personalizada (.xml) foi salva na pasta **Minhas paletas**, é possível abri-la clicando em **Janela** ▸ **Paletas de cores** e escolhendo a paleta personalizada na lista.

Para criar uma pasta para armazenar paletas de cores personalizadas

1. Abra o Gerenciador de paletas de cores
2. Clique no botão **Criar uma nova pasta** .
3. Digite um novo nome e pressione **Enter**.

Para mover uma paleta de cores personalizada, arraste-a para a nova pasta.

Para recortar ou copiar uma paleta de cores personalizada

1. Abra o Gerenciador de paletas de cores
2. Na pasta **Minhas paletas**, clique com o botão direto do mouse em uma paleta personalizada e clique em uma das opções a seguir:
   - **Recortar**
   - **Copiar**

Para colar a paleta personalizada em uma pasta diferente, clique na pasta com o botão direto do mouse e clique em **Colar**.

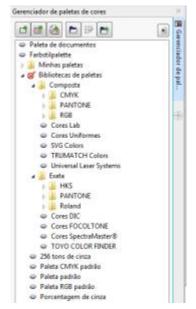
Para copiar uma paleta das Bibliotecas de paletas para edição

1. Abra o Gerenciador de paletas de cores
2. Arraste uma paleta das **Bibliotecas de paletas** para a pasta **Minhas paletas**.

Uma cópia editável da paleta de cores aparece na pasta **Minhas paletas**.

Exibir ou ocultar paletas de cores nas Bibliotecas de paletas

As Bibliotecas de paletas contêm uma coleção de paletas de cores. É possível controlar a exibição das paletas de cores padrão, como as paletas de cores RGB padrão e CMYK padrão. As Bibliotecas de paletas principais incluídas são Cor composta e Cor exata.

A biblioteca Cor composta contém as paletas de cores padrão RGB, CMYK e Tons de cinza. Além disso, é possível localizar paletas de cores predefinidas com um tema específico, como natureza. A biblioteca Cor exata contém paletas fornecidas por terceiros, como Cores HKS, PANTONE, Focoltone e TOYO. Essas paletas de cores podem ser muito úteis quando cores específicas aprovadas pela empresa forem necessárias para projetos impressos. As bibliotecas de paletas de cores são bloqueadas, o que significa que não podem ser editadas.

Bibliotecas de paletas

Para exibir uma paleta de cores nas Bibliotecas de paletas

1 Abra o Gerenciador de paletas de cores

2 Na pasta **Bibliotecas de paletas**, clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado do nome da paleta de cores.

Para exibir paleta de cores exatas ou compostas

1 Abra o Gerenciador de paletas de cores

2 Na pasta **Bibliotecas de paletas**, clique duas vezes em uma das pastas a seguir:

- **Exata**
- **Composta**

3 Clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado do nome da paleta de cores.

Configurar as propriedades das paletas de cores

Você pode personalizar as paletas de cores.

A paletas podem ser de encaixe ou flutuantes. Encaixar uma paleta de cores anexa-a à borda da janela do aplicativo. Desencaixar uma paleta de cores afasta-a da borda da janela do aplicativo, fazendo-a flutuar e permitindo sua movimentação.

Com as amostras de cores, você pode definir o botão direito do mouse para exibir um menu contextual ou definir a cor de contorno. Você pode também ajustar a borda e o tamanho da amostra de cor e ocultar ou exibir a fonte **Sem cor**.

Para encaixar ou desencaixar uma paleta de cores

Para	Faça o seguinte
Encaixar uma paleta de cores	Clique no topo da borda da paleta de cores e arraste-a a uma borda da janela do aplicativo até que apareça um contorno preto fino de barra de ferramentas.

Para	Faça o seguinte
Desencaixar uma paleta de cores	Clique na borda pontilhada da paleta de cores e arraste-a para longe da borda da janela do aplicativo.
Para alterar o número de fileiras em uma paleta de cores encaixada	Na paleta, clique no botão do menu desdobrável ▸, clique em **Fileiras** e escolha uma opção na lista.

Também é possível alterar o número de fileiras em uma paleta de cores encaixada clicando em **Ferramentas** ▸ **Personalização**, clicando em **Paleta de cores** na lista de categorias **Personalização** e, em seguida, digitando um valor na caixa **Máximo de linhas da paleta quando encaixada**. O máximo permitido são sete fileiras em uma paleta de cores.

Para definir a ação do botão direito do mouse para amostras de cor

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Paleta de cores**.
3 Ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Menu contextual**
- **Definir cor do contorno**

Se você ativar **Definir cor de contorno**, também poderá exibir o menu contextual clicando com o botão direito do mouse em qualquer lugar na borda de uma paleta de cores.

Para personalizar as amostras de cor

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Paleta de cores**.
3 Ative ou desative qualquer das caixas de seleção seguintes:
- **Bordas largas**
- **Amostras grandes**
- **Mostrar fonte "sem cor"**

Para exibir também os nomes das cores na amostras de cor, clique no botão do menu desdobrável ▸ em uma paleta de cores, e clique em **Mostrar nomes de cores**.

CorelDRAW® X7

Preencher objetos

Você pode adicionar preenchimentos coloridos, com padrão, texturizados e outros à parte interna dos objetos ou a outras áreas fechadas. É possível personalizar um preenchimento e defini-lo como padrão, para que cada objeto desenhado tenha o mesmo preenchimento.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Aplicar preenchimentos uniformes

É possível aplicar um preenchimento uniforme a objetos. Os preenchimentos uniformes são cores sólidas que podem ser escolhidas ou criadas utilizando-se modelos e paletas de cores. Para obter informações sobre a criação de cores, consulte "Trabalhar com cores" na página 253.

Para aplicar um preenchimento uniforme

1 Selecione um objeto.

2 Clique em uma cor na paleta de cores.

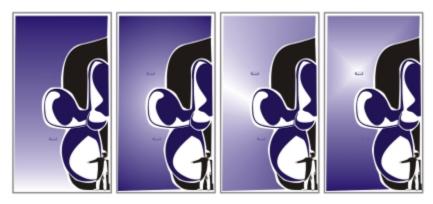
Se desejar misturar cores em um preenchimento uniforme, pressione **Ctrl** e clique em outra cor na paleta de cores.

Você também pode escolher um preenchimento uniforme clicando

- no botão **Preenchimento uniforme** na seção **Preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**
- na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clicando no botão **Preenchimento uniforme** na barra de propriedades

Aplicar preenchimentos gradientes

O preenchimento gradiente é uma progressão suave de duas ou mais cores que adiciona profundidade a um objeto. Os preenchimentos gradientes também são conhecidos como preenchimentos dégradés.

Há quatro tipos de preenchimentos de fonte: linear, elíptico, cônico e retangular. Um preenchimento de fonte linear flui em linha reta ao longo do objeto, um preenchimento de fonte cônico cria a ilusão de luz atingindo um cone, um preenchimento de fonte elíptico se irradia a partir do centro do objeto e um preenchimento de fonte retangular é dispersado em retângulos concêntricos a partir do centro do objeto.

Há quatro tipos de preenchimentos de fonte (da esquerda para a direita): linear, elíptico, cônico e retangular.

Você pode escolher filtros de fontes em uma biblioteca pessoal ou do Content Exchange. É possível procurar os preenchimentos de fonte disponíveis ou pesquisar por palavra chave, marcar preenchimentos como favoritos, votar nos que você gostar ou copiá-los do Content Exchange para sua pasta pessoal. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar preenchimentos e transparências” na página 297.

Qualquer preenchimento de fonte pode ser modificado para se ajustar às suas necessidades e é possível criar seus próprios preenchimentos. Os preenchimentos fonte podem conter duas ou mais cores, que podem ser posicionadas em qualquer local da progressão do preenchimento. Você pode especificar atributos de preenchimentos como a direção de mistura de cor do preenchimento, seu ângulo, ponto central ou ponto médio. Também é possível esmaecer, defasar ou repetir um preenchimento.

Depois de criar um preenchimento de fonte, é possível salvá-lo para uso futuro ou compartilhá-lo com outros usuários no Content Exchange. Para obter mais informações, consulte “Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências” na página 299.

Você pode ajustar a qualidade de impressão e de exibição do preenchimento de fonte especificando o número de etapas do fonte. Por padrão, a definição de etapas de fonte é bloqueada, para que a qualidade da impressão do preenchimento gradiente seja determinada pelo valor especificado nas definições de impressão e a qualidade de exibição seja determinada pelo valor padrão que você definir. Entretanto, é possível desbloquear as etapas de gradiente ao configura e especificar um valor válido que se aplique à qualidade de impressão e de exibição do preenchimento. Para obter informações sobre as etapas do preenchimento de fonte para impressão, consulte “Ajustar trabalhos de impressão” na página 547.

Para aplicar um preenchimento de fonte

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe**Propriedades do objeto**, clique no botão **Preenchimento de fonte** para exibir as opções de preenchimento de fonte.

4 Abra o seletor **Preenchimento** e clique em uma miniatura de preenchimento.

5 Clique no botão **Aplicar** na janela pop-up que aparece.

Você pode adicionar uma cor a um preenchimento de fonte clicando na ferramenta **preenchimento interativo** na caixa de ferramentas, clicando no botão **Preenchimento de fonte** na barra de propriedades e arrastando uma cor da paleta de cores para uma alça vetorial interativa do objeto.

Para criar um preenchimento de fonte

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na seção **preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Preenchimento de fonte** para exibir as opções de preenchimento de fonte.

4 Clique em um dos botões a seguir para escolher um tipo de preenchimento de fonte:

- **Preenchimento de fonte linear**
- **Preenchimento de fonte elíptico**
- **Preenchimento de fonte cônico**
- **Preenchimento de fonte retangular**

5 Clique no nó de início acima da faixa da cor, abra o seletor **Cor do nó** e escolha uma cor.

6 Clique no nó final acima da faixa de cor, abra o seletor de cores **Cor do nó** e clique em uma cor na paleta de cores.

7 Mova o controle deslizante Ponto médio abaixo da faixa de cor para definir o ponto médio entre as duas cores.

Você também pode

Alterar uma cor	Selecione o nó correspondente, abra o seletor **Cor do nó** e escolha uma cor.
Alterar a transparência de uma cor	Selecione o nó correspondente e digite um valor na caixa **Transparência do nó**.
Adicionar uma cor intermediária	Clique duas vezes na faixa onde deseja adicionar o nó. Com o novo nó selecionado, abra o seletor **Cor do nó** e escolha uma cor.
Alterar a posição de uma cor intermediara	Arraste o nó correspondente para um novo local acima da faixa de cores ou digite um valor na caixa **Posição do nó**.
Excluir uma cor intermediária	Clique duas vezes no nó correspondente.
Especificar a forma como as cores se misturam entre dois nós	Selecione os dois nós ou o ponto médio entre eles, clique no botão **Direção de mistura** e escolha uma opção na lista: • **Mistura de cores linear** —mistura cores ao longo de uma linha reta, começando na cor inicial e continuando pela roda de cores até a cor final. • **Mistura de cores em sentido horário** — mistura as cores ao longo de um caminho no sentido horário em torno da roda de cores. • **Mistura no sentido anti-horário de cores** — mistura as cores ao longo de um caminho no sentido anti-horário em torno da roda de cores.
Espelhar, repetir ou reverter o preenchimento	Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta no final da seção **Preenchimento** para exibir mais opções de preenchimento e clique em um dos botões a seguir: • **Repetir e espelhar**

Você também pode	
	• Repetir • Reverter preenchimento
Especificar a velocidade em que o preenchimento de fonte se mistura de uma cor para outra	Mova o controle deslizante **Aceleração**.
Criar transições de cor mais suaves entre nós de preenchimento de fonte	Clique no botão **Suavizar**.
Configure a largura e altura do preenchimento como uma porcentagem da largura e altura do objeto.	Digite valores nas caixas **Largura do preenchimento** e **Altura do preenchimento**.
Mover o centro do preenchimento para acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Inclinar o preenchimento em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.
Girar a progressão de cores no sentido horário ou anti-horário	Digite um valor na caixa **Girar**.
Permitir que o preenchimento seja defasado ou esticado desproporcionalmente	Ative a caixa de seleção **Liberar escala e defasagem**.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte “Combinar objetos” na página 218.
Deixe a impressão de preenchimento acima das cores subjacentes.	Ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta**.

Também é possível aplicar um preenchimento de fonte personalizado clicando na ferramenta **Preenchimento interativo**, na caixa de ferramentas, e arrastando as cores da paleta de cores da janela de desenho para as alças vetoriais interativas do objeto. Para misturar cores selecionando uma das alças de vetor interativas, pressione **Ctrl** e clique em uma cor na paleta.

Para alterar a qualidade de impressão e de exibição do preenchimento gradiente

1 Selecione um objeto que tenha um preenchimento de fonte aplicado a ele.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta no final da seção **Preenchimento** para exibir mais opções de preenchimento.

3 Clique no botão **Definir para padrão** para desbloquear as etapas de fonte e digite um valor na caixa **Etapas de fonte**.

Números mais elevados criam uma transição mais suave entre as cores.

Quando a caixa **Etapas de gradiente** estiver bloqueada, o número de etapas no preenchimento gradiente impresso é determinado pelo valor especificado na caixa de diálogo **Imprimir**. Para obter informações sobre as etapas do preenchimento de fonte para impressão, consulte “Ajustar trabalhos de impressão” na página 547.

Para definir a qualidade de exibição dos preenchimentos de fonte

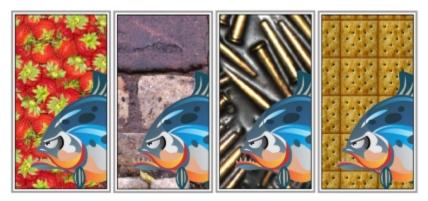
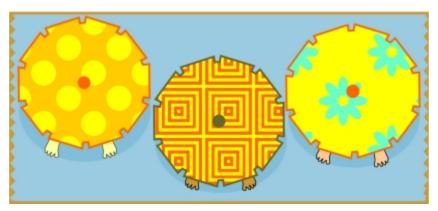
1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Área de trabalho** e clique em **Exibição**.

3 Digite um valor na caixa **Visualizar etapas do gradiente**.

Aplicar preenchimentos de padrão

Você pode preencher objetos com preenchimentos de padrão de vetores ou bitmap, assim como preenchimentos de duas cores.

Exemplos de preenchimentos de padrão de vetores

Exemplos de preenchimentos de padrão de bitmap

Exemplos de preenchimentos de padrão de duas cores

Um preenchimento de padrão de duas cores é formado apenas pelas duas cores escolhidas. Um preenchimento de padrão de vetores é um gráfico vetorial mais complexo que composto de linhas e preenchimentos. Um preenchimento de padrão de vetores pode ter cor ou fundo transparente. Um preenchimento de padrão de bitmap é uma imagem bitmap cuja complexidade é determinada pelo seu tamanho, resolução e profundidade de bits

O CorelDRAW fornece uma coleção de de padrões de vetores bitmap que você pode acessar. É possível procurar os padrões disponíveis ou pesquisar por palavra chave, marcar padrões como favoritos, votar nos que você gostar ou copiá-los do Content Exchange para sua pasta pessoal. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar preenchimentos e transparências” na página 297.

Também é possível criar padrões próprios. Por exemplo, pode-se criar padrões a partir de objetos desenhados ou de imagens importadas. Padrões de vetor e bitmap são constituídos de unidades menores chamadas ladrilhos. Dependendo do tamanho do objeto, o preenchimento pode consistir de um ou mais ladrilhos. O padrão é criado repetindo-se o ladrilho para preencher o objeto. Você pode criar um novo padrão selecionando uma área da área de trabalho para usar como ladrilho ou usando uma imagem importada como uma fonte de ladrilho.

Depois de criar um novo padrão, é possível salvá-lo para uso futuro ou compartilhá-lo com outros usuários no Content Exchange. Para obter mais informações, consulte “Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências” na página 299.

Você pode modificar preenchimentos de padrões para se ajustarem às suas necessidades. Por exemplo, é possível alterar o tamanho do preenchimento de padrão ou especificar exatamente onde o padrão começa e definindo a origem do ladrilho. O CorelDRAW também permite deslocar ladrilhos em um preenchimento. Quando você ajusta a posição horizontal ou vertical do primeiro ladrilho em relação ao topo do objeto, seus ajustes afetam o restante do preenchimento.

É possível espelhar o preenchimento, de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro. Se desejar que um preenchimento de padrão mude de acordo com as ações executadas no objeto com preenchimento, você pode configurar o preenchimento para que se transforme com o objeto. Por exemplo, se ampliar o objeto, o padrão fica ampliado enquanto o número de ladrilhos permaneça o mesmo.

Padrões de bitmap criados em Padrões, um aplicativo do iOS que transforma fotos em padrões de bitmap, podem ser abertos em CorelDRAW. Os efeitos de padrão de bitmap disponíveis em Padrões e CorelDRAW permitem criar padrões sem problemas e ajustar seus parâmetros, como a configuração de pixel na borda do ladrilho e o brilho, luminosidade e contraste de cor.

Para aplicar um preenchimento de padrão de duas cores

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela e encaixe **Propriedades dos objetos**, clicar no botão **Preenchimento de padrão de duas cores** .

4 Escolher uma cor de preenchimento no seletor **Preenchimento**.

5 Abra o seletor **Cor de frente** e clique em uma cor.

6 Abra o seletor **Cor de fundo** e clique em uma cor.

Também é possível misturar cores em um preenchimento de padrão de duas cores pressionando **Ctrl** e clicando em uma cor da paleta.

Ou aplique um preenchimento clicando na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e escolhendo **Preenchimento de padrão de duas cores** na barra de propriedades. Você pode arrastar cores da paleta de cores para as alças interativas para alterar as cores do preenchimento. É possível misturar cores pressionando **Ctrl** enquanto arrasta uma cor para as alças interativas.

Para editar os atributos do preenchimento de duas cores, na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta no final da seção **Preenchimento** para exibir mais opções de preenchimento e especifique os atributos que deseja.

Para aplicar um preenchimento de padrão de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Preenchimentos de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap**

4 Abra o seletor **Preenchimento** e clique em uma miniatura de padrão.

5 Clique no botão **Aplicar** na janela pop-up que aparece.

Você também pode aplicar um preenchimento de padrão de vetores ou bitmap clicando na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas, clicando no botão **Preenchimento de padrão de vetores** ou **Preenchimento de padrão de bitmap** na barra de propriedades e escolhendo um preenchimento no seletor **Preenchimento**.

Para criar um padrão de vetores ou bitmap a partir da área de trabalho

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Preenchimentos de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap**

4 Clique no botão **Novo a partir do documento**.

5 Selecione uma área da área de trabalho que você deseja usar como um padrão.
A área pode incluir qualquer objeto ou parte de objeto que você tenha desenhado.

6 Clique no botão **Aceitar padrão** exibido abaixo da seleção e clique em **OK** na caixa de diálogo que aparece.

Padrões de vetores podem ter fundo colorido ou transparente.

Você também pode clicar no botão **Nova origem a partir da área de trabalho** e selecionar uma área do documento para usar como origem de um ladrilho. Neste caso, as configurações atuais na área **Transformações** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** se aplicarão ao novo padrão.

Para criar um padrão de vetores ou bitmap a partir de uma imagem importada

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Preenchimentos de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap**

4 Clique no botão **Nova origem a partir do arquivo**.

5 Na caixa de diálogo **Importar**, localize a imagem a ser usada e clique duas vezes no nome do arquivo.

Para modificar um preenchimento de padrão de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Preenchimentos de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap**

4 Clique no botão seta localizado na parte inferior da área **Preenchimento** para exibir mais opções de preenchimento de padrão.

5 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro.	Clique em **Espelhar ladrilhos verticalmente** ou no botão **Espelhar ladrilhos horizontalmente** .
Criar uma mistura contínua radial ou linear	Na área **Sem contorno**, clique no botão **Radial** ou **Linear** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a preenchimentos de padrões de bitmap.
Suavize a transição de cor das bordas do ladrilho do padrão com sua borda oposta	Ative a caixa de seleção **Correspondência de bordas** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a preenchimentos de padrões de bitmap.
Aumentar ou diminuir o brilho do padrão	Ative a caixa de seleção **Brilho** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a preenchimentos de padrões de bitmap.
Aumentar ou diminuir o contraste de tons de cinza do padrão	Ative a caixa de seleção **Luminosidade** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a preenchimentos de padrões de bitmap.
Aumentar ou diminuir o contraste de cores do padrão	Ative a caixa de seleção **Cor** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a preenchimentos de padrões de bitmap.
Configure a largura e altura do padrão como uma porcentagem da largura e altura do objeto.	Digite valores nas caixas **Largura do preenchimento** e **Altura do preenchimento**.
Mover o centro do preenchimento de padrão acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Girar o padrão em um angulo especificado	Digite um valor na caixa **Girar**.
Incline o padrão em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da altura ou largura do ladrilho	clique no botão **Deslocamento da linha** ou **Deslocamento da coluna** e digitar um valor na caixa **% do do ladrilho**.
Aplicar alterações de objetos ao preenchimento padrão	Ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte “Combinar objetos” na página 218.

Você também pode clicar na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

É possível inclinar ou girar ladrilhos clicando na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas, selecionando um objeto e arrastando as alças de inclinação ou de rotação para alterar a aparência do padrão.

Aplicar preenchimentos de textura

Um preenchimento de textura é um preenchimento gerado aleatoriamente que pode ser utilizado para conferir aos objetos uma aparência natural. Você pode utilizar preenchimentos de textura existentes, como água, minerais e nuvens, ou editar uma textura para criar seu próprio preenchimento de textura. Você usa cores de qualquer modelo de cor ou paleta. Os preenchimentos de textura só podem conter cores RGB, entretanto, outros modelos e paletas de cores podem ser usados como referência para seleção de cores. Para mais informações sobre modelos de cores, consulte “Entender modelos de cores” na página 253.

É possível alterar o tamanho do ladrilho de preenchimentos de textura. Aumentar a resolução de um ladrilho de textura aumenta a precisão do preenchimento. Você também pode especificar exatamente onde esses preenchimentos começam definindo a origem do ladrilho. O CorelDRAW também permite deslocar ladrilhos em um preenchimento. Quando você ajusta a posição horizontal ou vertical do primeiro ladrilho em relação ao topo do objeto, seus ajustes afetam o restante do preenchimento.

É possível girar ou inclinar o preenchimento, ajustar o tamanho dos ladrilhos e alterar o centro da textura.

Se desejar que um preenchimento de textura mude de acordo com as ações executadas no objeto com preenchimento, você pode configurar o preenchimento para que se transforme com o objeto. Por exemplo, se ampliar o objeto preenchido, a textura fica ampliada enquanto o número de ladrilhos permaneça o mesmo.

Preenchimentos de textura podem melhorar um desenho. No entanto, eles aumentam o tamanho do arquivo e o tempo necessário para imprimi-lo, portanto use-os com moderação.

Exemplos de preenchimentos de textura

Para aplicar um preenchimento de textura

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Objeto** ▶ **Propriedades do objeto**.
3. Na área **Preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** clique na seta desdobrável no botão **Preenchimento de padrão de duas cores** e no botão **Preenchimento de textura** para exibir opções de preenchimento de textura.
4. Selecione uma biblioteca de texturas na caixa de listagem **Biblioteca de texturas** .
5. Escolha uma textura no seletor **Preenchimento**.

Também é possível aplicar um preenchimento de textura clicando na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas, clicando no botão **Preenchimento de textura** na barra de propriedades e usando os controles na barra de propriedades.

Para criar um preenchimento de textura

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** clique na seta desdobrável no botão **Preenchimento de padrão de duas cores** e no botão **Preenchimento de textura** para exibir opções de preenchimento de textura.

4 Selecione uma biblioteca de texturas na caixa de listagem **Preenchimento de texturas**.

5 Escolher uma textura no seletor **Preenchimento de textura**.

6 Clique no botão **Editar preenchimento**.

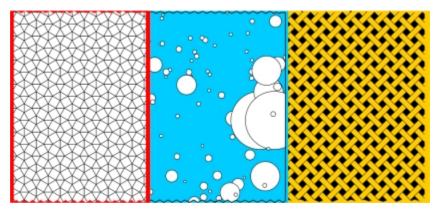
7 Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, execute uma ação da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro.	Clique em **Transformações** e no botão **Espelhar ladrilhos horizontalmente** ou **Espelhar ladrilhos verticalmente**.
Alterar o tamanho do preenchimento	Clique em **Transformações** e digite valores nas caixas **Largura do preenchimento** e **Altura do preenchimento**.
Mover o centro do preenchimento para acima, abaixo, esquerda ou direita	Clique em **Transformações** e digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Girar o preenchimento em um ângulo especificado	Clique em **Transformações** e digite um valor na caixa **Girar**.
Inclinar o preenchimento em um ângulo especificado	Clique em **Transformações** e digite um valor na caixa **Inclinar**.
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da largura ou altura do ladrilho	Clique em **Transformações** e clique no botão **Deslocamento de linha** ou **Deslocamento de coluna**. Digite um valor na caixa **% do ladrilho**.
Aplicar alterações de objetos ao preenchimento de textura	Clique em **Transformações**, e ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**.
Especificar a resolução de bitmap do preenchimento de textura	Clique em **Opções** e digite um valor na caixa **Resolução de bitmap**.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte "Combinar objetos" na página 218.
Salvar o preenchimento de textura	Clique no botão **Salvar textura** e digite um nome na caixa **Nome da textura** na caixa de diálogo **Salvar textura como**. Escolha uma biblioteca na caixa de listagem **Nome da biblioteca**.

Você pode modificar a textura escolhida na biblioteca de texturas e salvá-la em outra biblioteca, mas não pode salvar nem substituir texturas da biblioteca.

Aplicar preenchimentos de PostScript

Você pode aplicar preenchimentos de textura PostScript a objetos. Um preenchimento de textura PostScript é criado com a linguagem PostScript. Algumas texturas são bastante complexas e imprimir objetos grandes que contenham preenchimentos de textura PostScript ou para atualizá-los na tela pode levar algum tempo. Dependendo do modo de exibição em uso, as letras "PS" podem aparecer em vez do preenchimento. Para obter mais informações sobre a exibição de preenchimentos PostScript, consulte “Trabalhar com exibições” na página 46.

Ao aplicar um preenchimento de textura PostScript, você pode alterar diversas propriedades, como tamanho, largura da linha e quantidade de cinza que aparece no primeiro plano e no fundo da textura.

Exemplos de preenchimentos de PostScript

Para aplicar um preenchimento de PostScript

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto** clique na seta desdobrável **Preenchimento de padrão de duas cores** e no botão **Preenchimento PostScript** para exibir opções de preenchimento PostScript.

4 Escolha um preenchimento na caixa de listagem **Preenchimento de texturas PostScript**.

Se deseja alterar as propriedades de preenchimento, clique no botão **Editar preenchimento** e especifique as configurações que deseja.

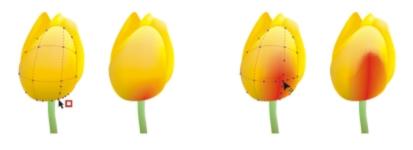
Também é possível aplicar um Preenchimento PostScript ao clicar na ferramenta **Preenchimento interativo**, no botão **Preenchimento PostScript** na barra de propriedades e escolher um preenchimento na caixa de listagem **Texturas de preenchimento PostScript**.

Aplicar preenchimentos de malha

Quando se preenche um objeto com um preenchimento de malha, é possível criar efeitos exclusivos. Por exemplo, criam-se transições de cor suaves em qualquer direção sem precisar criar misturas ou contornos. Quando você aplica um preenchimento de malha, pode especificar o número de colunas e linhas da grade e também os pontos de interseção contidos na grade. Após criar um objeto de malha, você pode editar a grade de preenchimento da malha adicionando e removendo nós ou interseções. É possível também pode remover a malha.

Preenchimentos de malha foram aplicados ao desenho original (esquerda) para dar uma aparência realista (direita).

Um preenchimento de malha pode ser aplicado somente a objetos fechados ou a um único caminho. Para aplicar um preenchimento de malha a um objeto complexo, é preciso primeiro criar um objeto com preenchimento de malha e combiná-lo com o objeto complexo para formar um objeto PowerClip. Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos PowerClip, consulte "Criar objetos PowerClip" na página 168.

Você pode adicionar cor a uma amostra de preenchimento de malha e aos nós de interseção individuais. Também pode optar por combinar cores, obtendo uma aparência mais misturada.

Esquerda: adição de uma cor a um preenchimento de malha. Direita: Mover um nó de interseção em um preenchimento de malha permite ajustar a progressão de cores.

Além disso, você pode suavizar a cor em um preenchimento de malha para reduzir a aparência de bordas abruptas. Também é possível revelar objetos sob uma área selecionada aplicando transparência ao preenchimento de malha.

Para aplicar uma malha a um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .
3 Digite o número de colunas na parte superior da caixa **Tamanho da grade** da barra de propriedades.
4 Digite o número de linhas na parte inferior da caixa **Tamanho da grade** da barra de propriedades e pressione **Enter**.
5 Ajuste os nós da grade no objeto.

Você também pode

Adicionar um nó ou uma interseção	Clique uma vez dentro da grade e clique no botão **Adicionar interseção** na barra de propriedades.

Você também pode

	Também é possível adicionar um nó ou uma interseção clicando duas vezes em uma grade.
Remover um nó ou uma interseção	Clique em um nó e no botão **Excluir nós** na barra de propriedades.
Modelar o preenchimento de malha	Arraste um nó para um novo local.
Remover o preenchimento de malha	Clique no botão **Limpar malha** na barra de propriedades.

Se o objeto de malha tiver cor, o ajuste dos nós de interseção da malha afetará a mistura das cores.

Também é possível selecionar com marca ou selecionar com marca à mão livre nós para modelar uma área inteira da malha. Para selecionar nós com marca, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** na barra de propriedades e arraste os nós que deseja selecionar. Para selecionar nós à mão livre, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo deseleção** e arraste os nós que deseja selecionar. Mantenha pressionada a tecla **Alt** enquanto arrasta para alternar entre os modos de seleção Retangular e Mão livre.

Você pode adicionar uma interseção ou um nó clicando duas vezes em um espaço ou uma linha simples clicando duas vezes nela.

Para preencher uma malha com cor

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .

3 Arraste uma cor da paleta para um fragmento no objeto.

Você também pode

Colorir um nó em um preenchimento de malha	Clique em um nó e em uma cor na paleta.
	Você também pode arrastar uma cor da paleta para um nó.
Misturar uma cor em um preenchimento de malha	Selecione parte da malha. pressione **Ctrl** e clique em uma cor na paleta de cores.

Também é possível selecionar com marca ou selecionar com marca à mão livre nós para aplicar uma cor a uma área inteira da malha. Para selecionar nós com marca, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** na barra de propriedades e arraste os nós que deseja selecionar. Para selecionar nós à mão livre, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo deseleção** na barra de propriedades e arraste os nós que deseja selecionar. Mantenha pressionada a tecla **Alt** enquanto arrasta para alternar entre os modos de seleção Retangular e Mão livre.

Para suavizar transições de cores em um preenchimento de malha

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .

3 Certifique-se de que o botão **Mostrar unidades de dimensão** , na barra de propriedades, esteja ativado.

Para aplicar transparência a um preenchimento de malha

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.

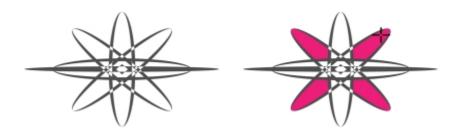
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .

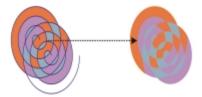
3 Clique em um nó para selecionar parte da malha.

4 Na barra de propriedades, mova o controle deslizante **Transparência** para a direita para aumentar a transparência da área selecionada.

Aplicar preenchimentos a áreas

Você pode aplicar preenchimentos a qualquer área fechada usando a ferramenta **Preenchimento inteligente**. Ao contrário das outras ferramentas de preenchimento, que preenchem apenas objetos, a ferramenta **Preenchimento inteligente** detecta as bordas de uma área e cria um caminho fechado para que a área seja preenchida. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que passe sobre si própria para criar loops, a ferramenta **Preenchimento inteligente** poderá detectar as bordas dos loops e preenchê-los. Desde que os caminhos de um ou mais objetos restrinjam completamente uma área, ela poderá ser preenchida.

No exemplo acima, o objeto espiral original é duplicado e deslocado, resultando em áreas fechadas que podem ser preenchidas usando a ferramenta Preenchimento inteligente.

Usar a ferramenta Preenchimento inteligente para preencher áreas fechadas

Como a ferramenta **Preenchimento inteligente** cria um caminho em torno da área, ela essencialmente cria um novo objeto que pode ser preenchido, movido, copiado ou editado. Isso significa que a ferramenta pode ser usada de uma de duas maneiras: para preencher uma área ou para criar um novo objeto a partir de uma área.

Embora sua principal utilização seja o preenchimento de áreas, a ferramenta Preenchimento inteligente também pode ser utilizada para criar novos objetos. No exemplo acima, os objetos originais, as duas espirais (esquerda), são excluídos (direita), mas o preenchimento é mantido pois cada área preenchida é, na verdade, um objeto.

Você pode aplicar o contorno e o preenchimento padrão à área, usar a barra de propriedades para especificar uma cor específica de preenchimento e contorno ou criar um contorno sem preenchimento.

Quando se utiliza a ferramenta **Preenchimento inteligente** em áreas que já possuam preenchimentos aplicados, lembre-se do seguinte:

- Um objeto com transparência aplicada é considerado completamente transparente — os caminhos sob qualquer área do objeto são detectados, mesmo se a área aparecer opaca.

- Os preenchimentos PostScript são considerados transparentes — os caminhos sob qualquer área de um preenchimento PostScript são detectados.
- Todos os outros preenchimentos que não sejam PostScript são considerados opacos — os caminhos sob esses preenchimentos não são detectados.

Para aplicar um preenchimento em uma área fechada

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento inteligente** .

2 Na barra de propriedades, escolha umas das seguintes opções na caixa de listagem **Preenchimento**:

- **Usar padrão** — permite a aplicação de configurações de preenchimento padrão
- **Especificar** — permite preencher a área com uma cor sólida escolhida no seletor **Cor de preenchimento** na barra de propriedades
- **Sem preenchimento** — não aplica preenchimento à área

3 Na caixa de listagem **Contorno**, escolha uma das seguintes opções:

- **Usar padrão** — permite a aplicação de configurações de contorno padrão
- **Especificar** — permite a escolha da largura da linha na caixa **Espessura do contorno** e a cor da linha no seletor de cores **Cor do contorno**
- **Nenhum contorno** — não aplica contorno à área

4 Clique na área fechada que você deseja preencher.

Um novo objeto é criado na área fechada e as opções de preenchimento e do contorno selecionado na barra de propriedades são aplicadas a ele. O novo objeto aparece por cima dos objetos existentes na camada.

Se clicar do lado de fora da uma área fechada, um novo objeto e criado com base em todos os objetos na página, e as opções de preenchimento e de contorno selecionadas na barra de propriedades serão aplicadas a ele.

A espessura do contorno é centralizada no caminho do objeto. Como a ferramenta **Preenchimento inteligente** detecta caminhos, não contornos, contornos espessos aparecem parcialmente cobertos pelo novo objeto. Você pode encobrir os contornos originais alterando a ordem de empilhamento dos objetos. Para obter informações sobre como alterar a ordem de empilhamento de objetos, consulte “Para mover um objeto na ordem de empilhamento” na página 212.

Trabalhar com preenchimentos

Existem diversas tarefas comuns a todos os tipos de preenchimentos. É possível escolher uma cor de preenchimento padrão para que cada objeto adicionado a um desenho tenha o mesmo preenchimento. É possível também remover um preenchimento, copiá-lo para outro objeto ou usá-lo para preencher a área circundada por uma curva aberta.

Se deseja aplicar o mesmo preenchimento a outros objetos ou modificar simultaneamente os atributos de preenchimento de vários objetos em um desenho, você pode salvar as configurações de preenchimento como um estilo. Para obter mais informações sobre estilos, consulte “Trabalhar com estilos e conjuntos de estilos” na página 435.

Para escolher uma cor de preenchimento padrão

1 Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos.

2 Na barra de status, clique duas vezes no ícone **Preenchimento** .

3 Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, escolha um tipo e uma cor de preenchimento e clique em **OK**.

4 Na caixa de diálogo **Alterar padrões de documentos**, ativar as caixas de verificação para os tipos de objetos aos que deseja alterar o preenchimento de padrão.

Também é possível alterar a cor de preenchimento padrão ao editar o conjunto de estilos padrão na janela de encaixe **Estilos de objeto**. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar propriedades de objeto padrão” na página 440.

Para remover um preenchimento

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela e encaixe **Propriedades dos objetos**, clique no botão **Sem preenchimento** .

Não é possível remover preenchimentos de malha seguindo este procedimento. Para remover um preenchimento de malha de um objeto, selecione o objeto usando a ferramenta **Preenchimento de malha** e clique no botão **Limpar malha** na barra de propriedades.

Para copiar um preenchimento para outro objeto

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto do que deseja copiar o preenchimento.

2 Com o botão direto do mouse, arraste o objeto sobre o objeto de destino, ao que você deseja aplicar o preenchimento.
Um contorno azul do primeiro objeto segue o ponteiro até o objeto de destino.

3 Quando o ponteiro se transformar em um ponteiro em cruz , solte o botão do mouse e escolha **Copiar preenchimento aqui** no menu contextual.

Você também pode clicar na ferramenta **Preenchimento interativo** , selecionar o objeto para o qual você deseja copiar um preenchimento, clicar no botão **Copiar preenchimento** na barra de propriedades e no objeto do qual você deseja copiar o preenchimento.

Você também pode usar a ferramenta **Atributo do conta-gotas** para copiar um preenchimento. Para obter mais informações, consulte “Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro” na página 194.

É possível criar uma amostra de cor de um objeto existente e aplicá-la a outro objeto como um preenchimento uniforme. Para obter mais informações, consulte “Para extrair amostra de uma cor” na página 261.

Para mostrar preenchimentos em curvas abertas

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Documento** e clique em **Geral**.

3 Ative a caixa de seleção **Preencher curvas abertas**.

CorelDRAW® X7

Alterar a transparência dos objetos

Ao aplicar uma transparência a um objeto, você torna os objetos atrás dele parcialmente visíveis. Para aplicar transparências, você pode usar os mesmos tipos de preenchimentos que aplica aos objetos, ou seja, uniforme, fonte, textura e padrão. Para obter mais informações sobre esses preenchimentos, consulte "Preencher objetos" na página 271.

Exemplos de tipos diferentes de transparências, incluindo uniforme, gradiente e padrão.

O CorelDRAW também permite decidir como a cor do objeto transparente será combinada com a cor do objeto atrás dele usando modelos de mesclagem.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Aplicar transparência uniforme

A transparência uniforma modifica de forma igual os valores de transparência de todos os pixels do objeto ou da área editável.

Para aplicar uma transparência uniforme

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Transparência uniforme** .

4 Mova o controle deslizante **Transparência** para aumentar ou diminuir a transparência.

Clique em uma cor na paleta de cores para aplicá-la à transparência.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno** .

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Aplicar transparência de fonte

Transparência de fonte faze o objeto diminuir de um valor de transparência para outro. A transparência de fonte pode ser linear, elíptica, cônica ou retangular.

Você pode escolher transparências de fontes em uma biblioteca pessoal ou do Content Exchange. É possível procurar os padrões de transparência disponíveis, pesquisar por palavra chave, marcar padrões como favoritos, votar nos que você gostar ou copiá-los do Content Exchange para sua pasta pessoal. Para obter mais informações, consulte "Gerenciar preenchimentos e transparências" na página 297.

Para criar uma transparência de fonte, adicione e remova nós e especifique um valor de transparência para cada nó. Também é possível reverter, espelhar, redimensionar ou inclinar uma transparência de fonte ou aplicar outras transformações.

Depois de criar uma transparência de fonte, é possível salvá-la para uso futuro ou compartilhá-la com outros usuários no Content Exchange. Para obter mais informações, consulte "Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências" na página 299.

Para aplicar uma transparência de fonte

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Transparência de fonte** para exibir as opções de preenchimento de fonte.

4 Abra o seletor **Transparência** e clique em uma miniatura.

5 Clique no botão **Aplicar** na janela pop-up que aparece.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno** na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**.

Para modificar a transparência, clique no botão **Editar transparência** na janela de encaixe **Propriedades do objeto** e especifique as configurações que deseja.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Para criar uma transparência de fonte

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Transparência de fonte** para exibir as opções de preenchimento de fonte.

4 Clique em um dos botões a seguir para escolher um tipo de transparência de fonte:

- **Transparência de fonte linear**
- **Transparência de fonte elíptica**
- **Transparência de fonte cônica**
- **Transparência de fonte retangular**

5 Clique no primeiro nó acima da faixa de tons de cinza e digite um valor na caixa **Transparência do nó**.

6 Clique no último nó acima da faixa de tons de cinza e digite um valor na caixa **Transparência do nó**.

7 Mova o controle deslizante Ponto médio abaixo da faixa de tons de cinza para definir o ponto médio da transparência.

Você também pode

Alterar a transparência do ponto médio	Selecione o nó de ponto médio e digite um valor na caixa **Transparência do nó**.
Adicionar uma transparência intermediária	Clique duas vezes na faixa de tons de cinza onde deseja adicionar um nó. Com o novo nó selecionado, digite um valor na caixa **Transparência do nó**.
Alterar a posição de uma transparência intermediária	Arraste o nó correspondente para um novo local acima da faixa de tons de cinza ou digite um valor na caixa **Posição do nó**.
Excluir uma transparência intermediária	Clique duas vezes no nó correspondente.
Espelhar, repetir ou reverter a transparência	Clique no botão **Editar transparência** do menu desdobrável e clique em uma das seguintes opções: • **Repetir e espelhar** • **Repetir** • **Reverter transparência**
Especificar o número de etapas usadas para exibir ou imprimir a transparência de fonte	Clique no botão **Definir para padrão** para desbloquear as etapas de fonte e digite um valor na caixa **Etapas de fonte**.
Especificar a velocidade em que a transparência de fonte se mistura de um nível de opacidade para outro	Mova o controle deslizante **Aceleração**.
Criar transições de cor mais suaves entre nós de preenchimento de fonte	Clique no botão **Suavizar**.
Configurar a largura e altura da transparência como uma porcentagem da largura e altura do objeto	Digite valores nas caixas **Largura da transparência** e **Altura da transparência**.
Mover o centro da transparência para acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Inclinar a transparência em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.
Girar a transparência em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Girar**.
Permitir que a transparência seja defasada ou esticado desproporcionalmente	Ative a caixa de seleção **Liberar escala e defasagem**.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno** .

Também é possível clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas. Para ajustar a transparência, use os controles na barra de propriedades ou alças vetoriais interativa que aparecem no objeto.

Também é possível arrastar cores, que são convertidas em tons de cinza, na paleta de cores nos nós de transparência. Como alternativa, se a ferramenta **Transparência** for selecionada, é possível arrastar as cores nas alças vetoriais interativas do objeto

Aplicar transparência de padrão

Há três tipos de nós de transparência:

- **Transparência de padrão vetorial** — uma figura composta de linhas e preenchimentos, em vez de pontos de cor como os bitmaps. Esses gráficos vetoriais são mais suaves e mais complexos do que as imagens de bitmap e são mais fáceis de manipular.
- **Transparência de padrão de bitmap** — uma figura colorida composta de padrões de claro e escuro ou de pixels com cores diferentes em uma matriz retangular.
- **Transparência de padrão de duas cores** — uma figura simples composta de pixels "ligados" e "desligados". Os únicos tons incluídos na figura são os dois que você atribuiu.

O CorelDRAW fornece uma coleção de de padrões de vetores bitmap que você pode acessar. É possível procurar os padrões disponíveis ou pesquisar por palavra chave, marcar padrões como favoritos, votar nos que você gostar ou copiá-los do Content Exchange para sua pasta pessoal. Para obter mais informações, consulte “Gerenciar preenchimentos e transparências” na página 297.

Também é possível criar padrões próprios. Por exemplo, pode-se criar padrões a partir de objetos desenhados ou de imagens importadas. Padrões de vetor e bitmap são constituídos de unidades menores chamadas ladrilhos. Dependendo do tamanho do objeto, o preenchimento pode consistir de um ou mais ladrilhos. O padrão é criado repetindo-se o ladrilho para preencher o objeto. Você pode criar um novo padrão selecionando uma área da área de trabalho para usar como ladrilho ou usando uma imagem importada como uma fonte de ladrilho.

Depois de criar uma transparência de padrão, é possível salvá-la para uso futuro ou compartilhá-la com outros usuários no Content Exchange. Para obter mais informações, consulte “Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências” na página 299.

Você pode modificar transparências de padrões para se ajustarem às suas necessidades. Padrões de bitmap criados em Padrões, um aplicativo do iOS que transforma fotos em padrões de bitmap, podem ser abertos em CorelDRAW. Os efeitos de padrão de bitmap disponíveis em Padrões e CorelDRAW permitem criar padrões sem problemas e ajustar seus parâmetros, como a configuração de pixel na borda do ladrilho e o brilho, luminosidade e contraste de cor.

Para aplicar uma transparência de padrão de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Transparência de padrão vetorial**
- **Transparência de padrão de bitmap**

4 Abra o seletor **Transparência** e clique em uma miniatura.

5 Clique no botão **Aplicar** na janela pop-up que aparece.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno** .

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Para modificar uma transparência de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▶ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Transparência de padrão vetorial**
- **Transparência de padrão de bitmap**

4 Clique no botão **Editar transparência** .

5 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro.	Clique em **Espelhar ladrilhos horizontalmente** ou no botão **Espelhar ladrilhos verticalmente** .
Criar uma mistura contínua radial ou linear	Na área **Sem contorno**, clique no botão **Radial** ou **Linear** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Suavize a transição de cor das bordas do ladrilho do padrão com sua borda oposta	Ative a caixa de seleção **Correspondência de bordas** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Aumentar ou diminuir o brilho do padrão	Ative a caixa de seleção **Brilho** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Aumentar ou diminuir o contraste de tons de cinza do padrão	Ative a caixa de seleção **Luminosidade** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Aumentar ou diminuir o contraste de cores do padrão	Ative a caixa de seleção **Cor** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Configurar a largura e altura da transparência como uma porcentagem da largura e altura do objeto	Digite valores nas caixas **Largura da transparência** e **Altura da transparência**.
Mover o centro da transparência para acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.

Para	Faça o seguinte
Girar a transparência em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Girar**.
Inclinar a transparência em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da altura ou largura do ladrilho	clique no botão **Deslocamento da linha** ou **Deslocamento da coluna** e digitar um valor na caixa **% do do ladrilho**.
Aplicar alterações de objetos à transparência	Ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

É possível inclinar ou girar ladrilhos clicando na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas, selecionando um objeto e arrastando as alças de inclinação ou de rotação para alterar a aparência do padrão.

Para aplicar uma transparência de padrão de duas cores

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Transparência de padrão de duas cores** .

4 Escolha um padrão no seletor **Transparência**.

5 Digite valores nas caixas **Transparência do primeiro plano** e **Transparência do fundo**.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno**.

Para modificar o padrão, clique no botão **Editar transparência** e especifique as configurações que deseja.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Aplicar transparência de textura

É possível usar texturas para criar efeitos de transparência. Você pode utilizar texturas existentes, como água, minerais e nuvens, ou editar uma textura para criar seu próprio preenchimento de textura.

Ao editar uma textura, você pode modificar seus parâmetros, como suavidade, densidade, brilho e cores. Os parâmetros variam para cada textura. Também é possível aplicar outras transformações, como espelhamento, redimensionamento ou deslocamento de ladrilhos de textura. Depois de editar uma textura, é possível salvá-lo para uso futuro.

Para aplicar uma transparência de textura

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**,clique na seta desdobrável no botão **Transparência de padrão de duas cores** e no botão **Transparência de textura** para exibir opções de transparência de textura.

4 Escolha uma coleção de texturas na lista **Biblioteca de texturas**.

5 Escolha uma textura no seletor **Transparência**.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno** .

Para modificar a textura, clique no botão **Editar transparência** e especifique as configurações que deseja.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Copiar, congelar e remover transparências

É possível copiar uma transparência de um objeto para outro. Se deseja aplicar a mesma transparência a outros objetos ou modificar simultaneamente os atributos de transparência de vários objetos em um desenho, você pode salvar as configurações de transparência como um estilo. Para obter mais informações sobre estilos, consulte “Trabalhar com estilos e conjuntos de estilos” na página 435.

Quando se posiciona uma transparência sobre um objeto, é possível congelá-la, fazendo com que a visualização do objeto se mova junto com a transparência.

Você pode também separar a transparência de um objeto.

Quando a transparência é congelada, a visualização do objeto se move com a transparência.

Para copiar uma transparência para outro objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transparência** .

2 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar a transparência.

3 Clique no botão **Copiar transparência** na barra de propriedades.

4 Clique no objeto do qual você deseja copiar a transparência.

Para congelar o conteúdo de uma transparência

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transparência** .

2 Selecione um objeto a que tenha sido aplicada uma transparência.

3 Clique no botão **Congelar transparência** na barra de propriedades.

A visualização do objeto atrás da transparência se move com ele, mas o objeto real permanece inalterado.

Para remover uma transparência

1 Selecione um objeto a que tenha sido aplicada uma transparência.

2 Na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Sem transparência** .

Aplicar modos de mesclagem

Você pode aplicar um modo de mesclagem a uma transparência para determinar como a cor de uma transparência se combinará com a cor dos objetos que por trás da transparência. Os seguintes modos de mesclagem, disponíveis para transparências, podem ser aplicados também para sombreamentos.

Modo de mesclagem	Descrição
Normal	Aplica a cor da transparência por cima da cor da base
Adicionar	Soma os valores da cor da transparência e da cor da base
Subtrair	Soma os valores da cor da transparência e da cor da base e depois subtrai 255.
Diferença	Subtrai a cor da transparência da cor base e multiplica por 255. Se o valor da cor da transparência for 0 o resultado sempre será 255.
Multiplicar	Multiplica a cor base pela cor da transparência e, em seguida, divide por 255. Isso tem um efeito escurecedor, a menos que você esteja aplicando cor ao branco. A multiplicação de preto por qualquer cor produz preto. A multiplicação de branco por qualquer cor deixa a cor inalterada.
Dividir	Divide a cor da base pela cor de transparência ou divide a cor da transparência pela cor da base, dependendo de que cor tenha o valor mais alto.
Se mais claro	Substitui todos os pixels da cor da base que tenham uma cor mais escura pela cor da transparência. Os pixels da cor da base mais claros que a cor da transparência não são afetados.
Se mais escuro	Substitui todos os pixels da cor da base que tenham uma cor mais escura pela cor da transparência. Os pixels da cor da base mais escuros que a cor da transparência não são afetados.
Texturizar	Converte a cor da transparência em tons de cinza e multiplica o valor dos tons de cinza pela cor da base.
Cor	Usa os valores de matiz e saturação da cor de origem e o valor de iluminação da cor de base para criar um resultado. Esse modo de mesclagem é o oposto do modo de mesclagem Iluminação.
Matiz	Utiliza o matiz da cor da transparência, bem como a saturação e a iluminação da cor da base. Quando se adiciona cor a uma imagem em tons de cinza, não há alteração porque as cores são dessaturadas
Saturação	Utiliza a iluminação e o matiz da cor da base e a saturação da cor da transparência.

Modo de mesclagem	Descrição
Iluminação	Utiliza o matiz e a saturação da cor da base e a iluminação da cor da transparência.
Inverter	Utiliza a cor complementar da cor da transparência. Se o valor da cor da transparência for 127, não haverá alteração, pois o valor da cor ficará no centro da roda de cores.
AND lógico	Converte as cores da transparência e da base em valores binários e aplica a expressão algébrica booleana AND a esses valores.
OR lógico	Converte as cores da transparência e da base em valores binários e, em seguida, aplica a expressão algébrica booleana OR a esses valores.
XOR lógico	Converte as cores da transparência e da base em valores binários e, em seguida, aplica a expressão algébrica booleana XOR a esses valores.
Atrás	Aplica a cor de origem às áreas da imagem que são transparentes. O efeito é como se você estivesse olhando através das áreas limpas e sem prata em um negativo de 35 mm.
Tela	Inverte os valores da cor de origem e de base, multiplica-os e inverte o resultado. A cor resultante é sempre mais clara que a cor de base.
Sobrepor	Multiplica ou projeta a cor de origem de acordo com o valor da cor de base.
Luz suave	Aplica uma luz suave e difusa à cor de base.
Luz forte	Aplica uma luz forte e direta à cor de base.
Clarear cor	Simula a técnica fotográfica chamada clareamento, que clareia áreas da imagem diminuindo a exposição.
Escurecer cor	Simula a técnica fotográfica chamada clareamento, que clareia áreas da imagem diminuindo a exposição.
Exclusão	Exclui a cor da transparência da cor da base. Esse modo é semelhante ao modo Diferença.
Vermelho	Aplica a cor da transparência ao canal vermelho dos objetos RGB.
Verde	Aplica a cor da transparência ao canal verde dos objetos RGB.
Azul	Aplica a cor da transparência ao canal azul dos objetos RGB.

Para aplicar um modo de mesclagem a uma transparência

1 Selecione um objeto.

2 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, escolha um modo de mesclagem na caixa de listagem **Modo de mesclagem** na área **Transparência**.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** e escolher um modo de mesclagem na caixa de listagem **Modo de mesclagem** na barra de propriedades.

Gerenciar e compartilhar preenchimentos e transparências

Ao trabalhar com preenchimentos e transparências de padrões de vetores, de padrões de bitmap ou de fonte, você pode usar o Content Exchange para navegar, pesquisar, copiar e compartilhar padrões de preenchimento e transparência.

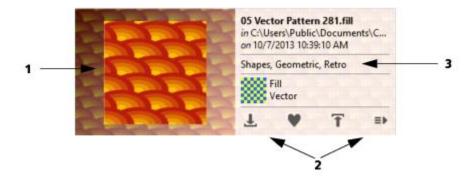
Esta seção contém os seguintes tópicos:

Gerenciar preenchimentos e transparências

O CorelDRAW permite procurar padrões de vetores, padrões de bitmap e preenchimentos de fonte que estejam disponíveis no Content Exchange ou em sua biblioteca pessoal. Qualquer um desses preenchimentos também pode ser usado como padrões de transparência. Para obter mais informações, consulte "Alterar a transparência dos objetos" na página 287.

O Content Exchange contém conteúdo fornecido pela Corel ou compartilhado por seus usuários. Para usar o Content Exchange, você deve efetuar login em sua conta corel.com. Para obter mais informações, consulte "Assinaturas CorelDRAW " na página 9 e "Usar o Content Exchange" na página 80.

É possível procurar os preenchimentos e padrões disponíveis ou pesquisar por palavra chave, marcar preenchimentos e padrões como favoritos, votar nos que você gostar ou copiá-los do Content Exchange para sua pasta pessoal.

Para obter mais informações sobre preenchimentos, consulte "Preencher objetos" na página 271.

Você pode visualizar o preenchimento ou padrão (1), votar nele, copiá-lo ou acessar outras opções (2) e pesquisar por palavra chave (3).

Para gerenciar preenchimentos e transparências

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Objeto** ▶ **Propriedades do objeto**.
3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos botões a seguir na seção **Preenchimento** ou **Transparência**:
   - **Preenchimento gradiente**
   - **Transparência de fonte**
   - **Preenchimentos de padrão vetorial**
   - **Transparência de padrão vetorial**
   - **Preenchimento de padrão de bitmap**
   - **Transparência de padrão de bitmap**
4 Abra o seletor **Preenchimento** ou **Transparência**.
5 Execute uma ação da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Pesquise os preenchimentos e padrões no Content Exchange em sua biblioteca pessoal.	No seletor **Preenchimento** ou **Transparência**, escolha uma categoria na lista, digite uma palavra chave na caixa **Pesquisar** e pressione **Enter**. Também é possível clicar em uma miniatura e, em seguida, nas palavras chave associadas a ela para executar uma pesquisa com base nessa palavra chave.
Classificar os resultados da pesquisa	Clique na lista próximo à caixa **Pesquisar** e escolha uma das opções a seguir: • **Quente** — Classifica os resultados de pesquisa com base no número de downloads, número de votos e data em que o preenchimento ou padrão foi adicionado ao Content Exchange. • **Topo** — Classifica os resultados de pesquisa com base no número de votos positivos e negativos. • **Recente** — Classifica os resultados de pesquisa com base na data em que o preenchimento ou padrão foi adicionado ao Content Exchange. • **Popular** — Classifica os resultados de pesquisa com base no número de downloads do preenchimento ou padrão.

Para	Faça o seguinte
Copiar um preenchimento ou padrão do Content Exchange para sua biblioteca pessoal	Clique em uma miniatura, clique no botão **Mais opções** e no botão **Copiar para pessoal**. Preenchimentos e padrões que são copiados para sua biblioteca pessoal podem ser acessados no seletor **Preenchimento**.
Compartilhar um preenchimento ou padrão de sua biblioteca pessoa para o Content Exchange	Clique em uma miniatura e no botão **Compartilhar**.
Altere o nome de um preenchimento ou padrão em sua biblioteca pessoa ou as tags associadas a ela.	Clique em uma miniatura, clique no botão **Mais opções** e no botão **Editar propriedades**.
Excluir um preenchimento ou padrão de sua biblioteca pessoal	Clique e uma miniatura, clique no botão **Mais opções** e no botão **Excluir**.
Marcar um preenchimento ou padrão como um favorito	Clique em uma miniatura e no botão **Favorito**. Para remover um preenchimento ou padrão de seus favoritos, clique no botão **Desmarcar como favorito**.
Votar em um preenchimento ou padrão	Clique em uma miniatura, clique no botão **Votar positivo** ou **Votar negativo**.
Relatar conteúdo inapropriado	Clique em uma miniatura, clique no botão **Mais opções** e no botão **Sinalizar**.
Evitar que um preenchimento ou padrão apareça em pesquisas futuras	Clique em uma miniatura, clique no botão **Mais opções** e no botão **Ocultar**.

Este procedimento se aplica apenas aos padrões de vetores, parões de bitmap e preenchimentos de fonte e transparências.

Você deve se conectar em sua conta do corel.com para acessar o conteúdo do Content Exchange.

Preenchimentos e padrões em sua biblioteca pessoal são salvos na pasta **Meus Documentos\Corel\Corel Content\Fills**.

Salvar e compartilhar preenchimentos e transparências

Depois de criar ou modificar um padrão de preenchimento ou transparência, é possível salvá-lo e adicionar tags (palavras chave) no idioma de sua escolha. Preenchimentos e padrões são salvos em um formato de arquivo especial com uma extensão **.fill**, que preserva as informações sobre as transformações aplicadas ao preenchimento ou padrão.

Para salvar e compartilhar um preenchimento ou transparência

1 Na seção **Preenchimento** ou **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades de objeto**, clique no botão **Salvar como novo**.

2 Na caixa de diálogo **Salvar padrão**, escolha um idioma na caixa de listagem, digite um nome para o preenchimento ou padrão e digite qualquer tag (palavra chave) que você deseje associar a ele.

Se desejar compartilhar o preenchimento ou padrão, ative a caixa de seleção **Compartilhar este conteúdo** e escolha uma categoria na lista.

Você deve se conectar em sua conta do corel.com para compartilhar o conteúdo do Content Exchange.

Preenchimentos e padrões em sua biblioteca pessoal são salvos na pasta **Meus Documentos\Corel\Corel Content\Fills**.

Você também pode compartilhar um preenchimento ou padrão de sua biblioteca pessoa para o Content Exchange. Para obter mais informações, consulte “Para gerenciar preenchimentos e transparências” na página 298.

CorelDRAW® X7

Usar gerenciamento de cores

O gerenciamento de cores ajuda a garantir que as cores tenham aparência consistente ao trabalhar com arquivos de várias origens e enviar esses arquivos para diferentes dispositivos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

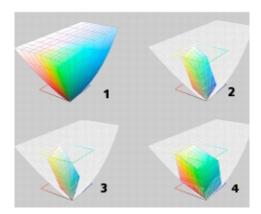
Entender o gerenciamento de cores

Esta seção fornece respostas às seguintes perguntas comuns sobre o gerenciamento de cores:

Por que as cores não correspondem?

São usadas ferramentas diferentes durante o processo de criação e compartilhamento de um documento. Por exemplo, você pode iniciar com um arquivo criado em outro aplicativo ou importar uma imagem capturada por uma câmera digital ou um scanner. Após concluir o documento, é possível imprimi-lo ou enviá-lo por e-mail a um colega para revisão. Cada ferramenta usada em seu fluxo de trabalho tem uma maneira diferente de interpretar as cores. Além disso, cada ferramenta tem sua gama de cores disponíveis, chamado de espaço de cores, que é um conjunto de números que definem como cada cor é representada.

Exemplo de um fluxo de trabalho de documento

Em outras palavras, cada ferramenta usa uma linguagem única ao definir e interpretar cores. Considere uma cor no espaço de cores de sua câmera digital: uma cor RGB azul vivo com os valores Vermelho = 0, Verde = 0 e Azul = 255. Essa cor pode aparecer como uma cor diferente no espaço de cores de seu monitor. Além disso, o espaço de cores de sua impressora pode não conter uma correspondência para essa cor. Como resultado, quando o documento passa pelo fluxo de trabalho, essa cor azul vívida se perde na conversão e não é reproduzida com precisão. Um sistema de gerenciamento de cores foi desenvolvido para melhorar a comunicação de cores no fluxo de trabalho, de forma que a cor da saída corresponda à cor pretendida.

As cores são definidas por seu espaço de cores. 1. Espaços de cores Lab. 2. Espaço de cores sRGB, exibido contra o espaço de cores Lab. 3. Espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP) v2 4. Espaço de cores RGB de ProPhoto.

O que é gerenciamento de cores?

Gerenciamento de cores é um processo que permite prever e controlar a reprodução de cores, independentemente da origem ou do destino do documento. Ele assegura uma representação mais precisa das cores quando um documento é exibido, modificado, compartilhado, exportado em outro formato ou impresso.

Um sistema de gerenciamento de cores, também conhecido como mecanismo de cores, usa perfis de cores para converter os valores das cores de uma origem para outra. Por exemplo, ele converte as cores exibidas no monitor em cores reproduzíveis em uma impressora. Os perfis de cores definem o espaço de cores de monitores, scanners, câmeras digitais, impressoras e aplicativos usados para criar ou editar documentos.

Por que preciso do gerenciamento de cores?

Se o documento exigir uma representação precisa de cores, é recomendável saber mais sobre gerenciamento de cores. A complexidade do fluxo de trabalho e o destino final dos documentos também são considerações importantes. Se os documentos se destinam apenas à

exibição on-line, o gerenciamento de cores pode não ser tão importante. No entanto, se você planeja abrir documentos em outro aplicativo ou se estiver criando documentos para impressão ou vários tipos de saída, é essencial um gerenciamento de cores adequado.

O gerenciamento de cores permite:

- Reproduzir cores de forma consistente em todo o fluxo de trabalho, especialmente ao abrir documentos criados em outros aplicativos.
- Reproduzir cores de forma consistente ao compartilhar arquivos com outras pessoas.
- Visualizar (ou "prova digital") cores antes que sejam enviadas ao destino final, como uma impressora comercial, uma impressora de mesa ou a Web.
- Reduz a necessidade de ajustar e corrigir documentos ao enviá-los a destinos diferentes.

Um sistema de gerenciamento de cores não oferece correspondência idêntica de cores, mas melhora muito a precisão das cores.

Como começo a usar o gerenciamento de cores?

A seguir, algumas sugestões para adicionar gerenciamento de cores ao seu fluxo de trabalho:

- Verifique se seu monitor está exibindo as cores corretas. Para obter mais informações, consulte "Meu monitor está exibindo as cores corretas?" na página 303.
- Instale perfis de cores para todos os dispositivos de entrada ou saída que planeja usar. Para obter mais informações, consulte "Instalar, carregar e incorporar perfis de cores" na página 308.
- Familiarize-se com os recursos de gerenciamento de cores do CorelDRAW. As configurações padrão de gerenciamento de cores produzem bons resultados de cor, mas você pode alterá-las para que elas se adaptem ao seu fluxo de trabalho específico. Para obter mais informações, consulte "Como começar com gerenciamento de cores em CorelDRAW" na página 305.
- Faça provas digitais dos documentos para visualizar os resultados finais na tela. Para obter mais informações, consulte "Prova digital" na página 311.
- Incorpore perfis de cores ao salvar e exportar arquivos. Dessa forma, você ajuda a garantir a consistência das cores quando os arquivos forem exibidos, modificados ou reproduzidos. Para obter mais informações, consulte "Instalar, carregar e incorporar perfis de cores" na página 308.

Meu monitor está exibindo as cores corretas?

Calibrar e criar um perfil para o monitor são etapas essenciais para garantir a precisão das cores. Ao calibra um monitor, configure-o para exibir as cores de acordo com um padrão estabelecido de precisão. Após a calibragem, é possível criar um perfil de cores do monitor que descreva como ele interpreta as cores. Esse perfil de cores personalizado geralmente é instalado no sistema operacional pelo software de criação de perfil, de forma que ele possa ser compartilhado com outros dispositivos e aplicativos. Calibragem e criação de perfis funcionam em conjunto para obter a precisão de cores: se um monitor estiver calibrado incorretamente, seu perfil de cores não será útil.

Calibragem e criação de perfis são tarefas complexas e geralmente requerem dispositivos de calibragem de terceiros, como colorímetros e softwares especializados. Além disso, uma calibragem inadequada pode atrapalhar mais que ajudar. Obtenha mais informações sobre calibragem e perfis de cores personalizados de monitores pesquisando técnicas e produtos de gerenciamento de cores. Consulte também a documentação fornecida com seu sistema operacional ou monitor.

A forma como você percebe a cor o monitor exibe também é importante para a gerenciar a consistência das cores. Sua percepção é influenciada pelo ambiente no qual está visualizando os documentos. A seguir, algumas formas de criar um ambiente de exibição adequado:

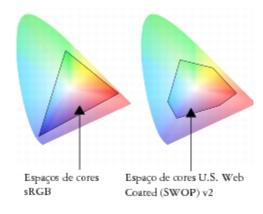
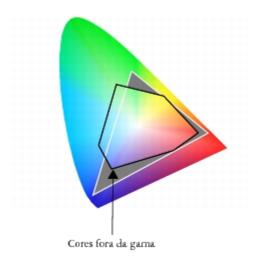
- Assegure que a sala tenha um fluxo de luz uniforme. Por exemplo, se a sala for iluminada por luz solar, use uma cortina ou persiana, ou, se possível, trabalhe em uma sala sem janelas.
- Configure o plano de fundo do monitor com uma cor neutra, como cinza, ou aplique uma imagem em tons de cinza. Evite usar papéis de parede e protetores de tela coloridos.
- Não use roupas brilhantes que possam entrar em conflito com a exibição de cores no monitor. Por exemplo, usar uma camisa branca reflete no monitor e altera sua percepção das cores.

Devo atribuir um perfil de cores ou converter cores em um perfil de cores?

Quando se atribui um perfil de cor, os valores, ou números, das cores no documento não se alteram. Em vez disso, o aplicativo usa o perfil de cores para interpretar as cores do documento. No entanto, quando se cores em outro perfil de cores, os valores das cores no documento mudam.

A melhor prática é escolher um espaço de cores adequado ao criar um documento e usar o mesmo perfil de cores durante todo o fluxo de trabalho. Evite atribuir perfis de cores e converter cores em outros perfis de cores enquanto trabalhar em um documento. Para obter mais informações, consulte "Atribuir perfis de cores " na página 309 e "Converter cores em outros perfis de cores" na página 310.

O que é uma finalidade de renderização?

Um sistema de gerenciamento de cores pode converter com eficácia as cores do documento para vários dispositivos. Porém, ao converter cores de um espaço de cores para outro, um sistema de gerenciamento de cores pode não conseguir corresponder determinadas cores. Essa falha na conversão ocorre porque algumas cores na origem podem não se enquadrar no intervalo (ou gama) do espaço de cores de destino. Por exemplo, as cores vermelho e azul claras que você vê no monitor geralmente estão fora da gama de cores que sua impressora pode produzir. Essas cores "fora da gama" podem alterar drasticamente a aparência do documento, dependendo de como forem interpretados pelo sistema de gerenciamento de cores. Cada sistema de gerenciamento de cores possui quatro métodos para interpretar cores fora da gama e mapeá-las para a gama do espaço de cores de destino. Esses métodos são conhecidos como "finalidades de renderização". A escolha de uma finalidade de renderização dependa do conteúdo gráfico do documento.

Muitas cores em um documento sRGB podem estar fora de gama para o espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP) v2. As cores fora da gama são mapeadas para a gama de acordo com a finalidade de renderização.

Estão disponíveis as seguintes finalidades de renderização:

- A finalidade de renderização **Colorimétrico relativo** é adequada para logotipos ou outros elementos gráficos que contenham apenas algumas cores fora da gama. Ele corresponde as cores de origem fora da gama às as cores mais próximas na gama no destino. Esta finalidade de renderização altera o ponto branco. Se você imprimir em papel branco, a brancura do papel é usada para reproduzir as áreas brancas do documento. Portanto, esta finalidade de renderização é uma boa opção se o documento será impresso.
- A finalidade de renderização **Colorimétrico absoluto** é adequada para logotipos ou outros elementos gráficos que exijam cores muito precisas. Se nenhuma correspondência for encontrada para as cores de origem, é usada a correspondência mais próxima possível.

As finalidades de renderização **Colorimétrico absoluto** e **Colorimétrico relativo** são semelhantes, mas a finalidade de renderização **Colorimétrico absoluto** preserva o ponto branco durante a conversão e não faz ajustes para a brancura do papel. Esta finalidade de renderização é usada principalmente para provas.

- A finalidade de renderização **Perceptivo** é adequada para fotografias e bitmaps que contenham muitas cores fora da gama. A aparência geral da cor é preservada alterando de todas as cores, incluindo as cores no gama, para se adequar à faixa de cores no destino. Esta finalidade de renderização mantém os relacionamentos entre as cores para produzir os melhores resultados.
- A finalidade de renderização **Saturação** produz cores sólidas mais concentradas em elementos gráficos comerciais, como tabelas e gráficos. As cores podem ser menos precisas que as produzidas por outras finalidades de renderização.

O número de cores fora da gama (indicado pela sobreposição verde) pode influenciar a escolha de uma finalidade de renderização. Esquerda: A finalidade de renderização Colorimétrico relativo é adequada para esta foto, que contém apenas algumas cores fora da gama. Direita: A finalidade de renderização Perceptivo é uma boa opção para esta foto, que contém muitas cores fora da gama.

Como começar com gerenciamento de cores em CorelDRAW

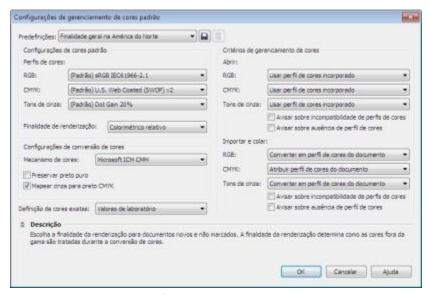
CorelDRAWO possui dois timos de configurações de gerenciamento de cores: configurações para gerenciamento de cores e configurações de cor do documento. As configurações padrão para gerenciamento de cores controlam as cores de novos documentos e de todos os documentos que não contenham perfis de cores (também conhecidos como "documentos não identificados"). Documentos criados em versões anteriores do CorelDRAW são tratados como não identificados. As configurações de cores do documento afetam apenas as cores do documento ativo.

Configurações padrão para gerenciamento de cores

As configurações padrão para gerenciamento de cores são essenciais para produzir cores consistentes.

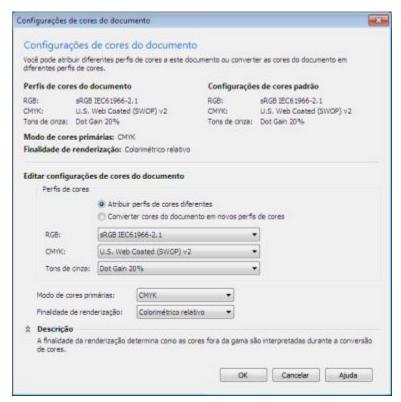
- **Predefinições** — Se você for novato em gerenciamento de cores e na criação de designs para uma saída específica, escolha uma predefinição para ajudá-lo a começar com as configurações corretas de gerenciamento de cores, como perfis de cores padrão e configurações de conversão de cores. Exemplos são a predefinição **Pré-impressão na América do Norte**, adequada para projetos impressos por prestadores de serviços de impressão norte-americanos, e a predefinição **Web na Europa**, adequada para projetos de Internet criados na Europa. Para obter mais informações sobre predefinições para gerenciamento de cores, consulte "Trabalhar com predefinições de gerenciamento de cores" na página 314.
- **Perfis de cores padrão** — definem as cores RGB, CMYK e tons de cinza em documentos novos e não identificados. É possível alterar essas configurações para que todos os novos documentos usem os perfis de cor especificados. Em alguns aplicativos, os perfis de cores padrão são chamados de "perfis de espaço de trabalho".
- **Modo de cor primário** — determina a paleta de cores do documento exibida quando se abre ou inicia um documento, assim como o modo de cor padrão de um documento exportado como um bitmap. O modo de cor primário é definido para todos os documentos novos e não identificados, mas é possível alterar essa configuração para o documento ativo na caixa de diálogo **Configurações de cores do documento**. Observe que o modo de cor primário não limita as cores em um documento do CorelDRAW a um único modo de cor.
- **Finalidade de renderização** — permite escolher um método para mapear cores fora da gama em documentos novos e não identificados. Se a finalidade de renderização padrão não for adequada para o documento ativo, é possível alterá-la na caixa de diálogo **Configurações de cores do documento**. Para obter informações sobre como escolher a finalidade de renderização para seus projetos, consulte "O que é uma finalidade de renderização?" na página 304.
- **Configurações de conversão de cor** —controlam a correspondência entre as cores ao converter cores de um perfil de cores para outro. Por exemplo, você pode alterar o mecanismo de cores ou especificar opções para converter cores preto puro em documentos RGB,

CMYK, Lab ou em tons de cinza. Para obter mais informações, consulte “Escolher as configurações de conversão de cores” na página 310.

- **Definição de cores exatas** —permite exibir cores exata usando seus valores de cores Lab, CMYK ou RGB. Esses valores de cores alternativos também são usados quando cores exatas são convertidas em cores compostas.
- **Critérios de gerenciamento de cores** — gerenciam as cores em arquivos que são abertos, importados ou colados em um documento ativo. Para obter mais informações sobre critérios de gerenciamento de cores, consulte “Trabalhar com critérios de gerenciamento de cores” na página 315.

Caixa de diálogo Configurações de gerenciamento de cores padrão

Configurações de cores do documento

Você pode exibir e editar as configurações de cores do documento ativo sem afetar documentos novos e não identificados. É possível ver quais perfis de cores estão atribuídos ao documento, bem como quais são os perfis de cores padrão do aplicativo. Os perfis de cores atribuídos a um documento ativo determinam o espaço de cores do documento para cores RGB, CMYK e em tons de cinza.

Também é possível atribuir diferentes perfis de cores ao documento ativo ou converter suas cores em perfis de cores específicos. Para obter informações sobre como atribuir perfis de cores, consulte “Atribuir perfis de cores” na página 309. Para informações sobre como converter cores do documento em outros perfis de cores, consulte “Converter cores em outros perfis de cores” na página 310.

Caixa de diálogo Configurações de cores do documento

Além disso, você pode alterar o modo de cor primário e a finalidade de renderização do documento ativo.

Obter ajuda

Você pode localizar informações sobre cada controle disponível nas caixas de diálogo **Configurações de cores padrão** e **Configurações de cores do documento** apontando para o controle e exibindo a descrição na área **Descrição**.

Para acessar as configurações padrão de gerenciamento de cores

- Clique em **Ferramentas** ▶ **Gerenciamento de cores** ▶ **Configurações padrão**.

Para alterar os perfis de cores padrão

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Gerenciamento de cores** ▶ **Configurações padrão**.

2 Na área **Configurações de cores padrão**, escolha um perfil de cores nas seguintes caixas de listagem:

- **RGB** — descreve as cores RGB em documentos novos e não identificados
- **CMYK** — descreve as cores CMYK em documentos novos e não identificados
- **Tons de cinza** — descreve as cores em tons de cinza em documentos novos e não identificados

Você também pode

Alterar o modo de cor primário	Escolha um modo de cores na caixa de listagem **Modo de cores primárias**. Alterar o modo de cor primário na caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão** não afeta o documento ativo.
Alterar a finalidade de renderização	Escolha uma finalidade de renderização na caixa de listagem **Finalidade da renderização**.

Para acessar as configurações de cores do documento

- Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações do documento**.

Para exibir os perfis de cores usados no documento ativo na barra de status, clique no botão ▸ do menu desdobrável na barra de status e escolha **Informações da cor**.

Também é possível exibir as configurações de cores do documento na caixa de diálogo **Propriedades do documento**, clicando em **Arquivo** ▸ **Propriedades do documento**.

Instalar, carregar e incorporar perfis de cores

Para garantir a precisão das cores, um sistema de gerenciamento de cores precisa de perfis compatíveis com ICC para monitores, dispositivos de entrada, monitores externos, dispositivos de saída e documentos.

- Perfis de cores de monitor — definem o espaço de cores que o monitor usa para exibir as cores do documento. CorelDRAWO usa o perfil primário do monitor que é atribuído pelo sistema operacional. O perfil do monitor é muito importante para a precisão das cores. Para obter mais informações, consulte “Meu monitor está exibindo as cores corretas?” na página 303.
- Perfis de cores de dispositivos de entrada — usados por dispositivos de entrada, como scanners e câmeras digitais. Esses perfis de cores definem como as cores podem ser capturadas por dispositivos de entrada específicos.
- Perfis de cores de exibição — incluem perfis de monitor não associados ao seu monitor no sistema operacional. Esses perfis de cores são especialmente úteis para prova digitais de documentos para monitores não conectados ao computador.
- Perfis de cores de dispositivo de saída — definem o espaço de cores de dispositivos de saída, como impressoras de mesa e impressoras comerciais. O sistema de gerenciamento de cores usa esses perfis para mapear com precisão as cores do documento para as cores do dispositivo de saída.
- Perfis de cores do documento — definem as cores RGB, CMYK e em tons de cinza de um documento. Documentos que contêm perfis de cores são conhecidos como “identificados”.

Localizar perfis de cores

Muitos perfis de cores são instalados com o aplicativo ou podem ser gerados com software de criação de perfis. Fabricantes de monitores, scanners, câmeras digitais e impressoras também fornecem perfis de cores. Além disso, é possível acessar perfis de cores em sites como:

- http://www.color.org/findprofile.xalter — Este site do International Color Consortium (ICC) pode ajudá-lo a encontrar os perfis de cores padrão comumente usados.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads — Este site da European Color Initiative (ECI) oferece perfis ISO padrão, além de perfis específicos para a Europa.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm — Este site oferece perfis ICC para muitos tipos diferentes de monitores LCD (Monitor de cristal líquido) para ajudá-lo a exibir cores consistentes. No entanto, se a precisão das cores for essencial em seu fluxo de trabalho, calibre e crie um perfil para seu monitor, em vez de confiar em perfis de monitor prontos. Para obter mais informações, consulte “Meu monitor está exibindo as cores corretas?” na página 303.

Instalar e carregar perfis de cores

Caso não possua o perfil de cores necessário, é possível instalá-lo ou carregá-lo no aplicativo. Instalar um perfil de cores o adiciona à pasta **Cor** do sistema operacional. Carregar um perfil de cores o adiciona à pasta **Cor** do aplicativo. A CorelDRAW Graphics Suite pode acessar perfis de cores de ambas as pastas **Cor**.

Incorporar perfis de cores

Quando se salva ou exporta um documento em um formato de arquivo que suporte perfis de cores, os perfis de cores são incorporados ao arquivo por padrão. Incorporar um perfil de cores o anexa ao documento para assegurar que as mesmas cores que foram usadas sejam compartilhadas com todos que exibirem ou imprimirem o documento.

Para instalar um perfil de cores

- No Windows Explorer, clique com o botão direto do mouse em um perfil de cores e clique em **Instalar perfil**.

Para carregar um perfil de cores

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.
2 Na área **Configuração de cores padrão**, escolha **Carregar perfis de cores** nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** ou **Tons de cinza**.
3 Na caixa de diálogo **Abrir**, navegue até um perfil de cores.

Após carregar um perfil de cores, também é possível acessá-lo na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**, caixa de diálogo **Imprimir**, e na caixa de diálogo **Configuração de cores do documento**.

Observe que você pode carregar um perfil de cores de qualquer modo de cor de qualquer caixa de listagem: **RGB**, **CMYK** ou **Tons de cinza**. No entanto, após carregar o perfil, somente é possível acessá-lo na caixa de listagem do respectivo modo de cor. Por exemplo, você pode carregar um perfil de cores RGB na caixa de listagem **CMYK**, mas pode acessar o perfil apenas na da caixa de listagem **RGB**.

Também é possível carregar um perfil de cores na caixa de diálogo **Configurações de cores do documento**.

Para incorporar um perfil de cores

1 Clique em **Arquivo** e, em seguida, em um dos seguintes comandos:
- **Salvar como**
- **Exportar**
- **Exportar para** ▸ **Web**

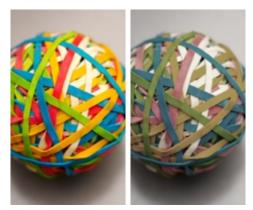
2 Na caixa de diálogo exibida, ative a caixa de seleção **Incorporar perfis de cores**.

Quando se salva ou exporta um arquivo no formato de arquivo CorelDRAW(CDR) ou PDF (Adobe Portable Document Format), é possível incorporar até três perfis de cores.

Incorporar um perfil de cores aumenta o tamanho do arquivo de um documento. Para evitar aumentar o tamanho do arquivo desnecessariamente, o CorelDRAW incorpora apenas perfis de cores usadas no documento. Por exemplo, se o documento contiver apenas objetos RGB, somente o perfil de cores RGB será incorporado.

Atribuir perfis de cores

Quando se abre ou importa um documento sem um perfil de cores, por padrão, o aplicativo atribui automaticamente um perfil de cores ao documento. Se o documento possuir um perfil de cores inadequado para o destino necessário, é possível atribuir um perfil de cores diferente ao documento. Por exemplo, se o documento será exibido na Web ou impresso em uma impressora de mesa, é preciso garantir que o perfil RGB do documento seja sRGB. Se o documento se destina à produção impressa, o perfil Adobe® RGB (1998) é uma opção melhor, pois ele tem uma gama maior e produz bons resultados quando cores RGB são convertidas em um espaço de cores CMYK.

Quando se atribui um perfil de cores diferente a um documento, as cores podem parecer diferentes, embora seus valores não se alterem.

Esquerda: O perfil de cores SWOP 2006_Coated3v2.icc é atribuído ao documento ativo. Direita: Quando o perfil de cores Japan Color 2002 Newspaper é atribuído ao documento, as cores parecem muito menos saturadas.

Para atribuir perfis de cores a um documento

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações do documento**.
2. Na área **Editar configurações de cores do documento**, ative a opção **Atribuir perfis de cores diferentes**.
3. Escolha os perfis de cores nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** e **Tons de cinza**.

Converter cores em outros perfis de cores

Quando se converte as cores de um documento de um perfil de cores para outro, os valores das cores no documento são alterados de acordo com a finalidade de renderização, mas a aparência das cores é preservada. A finalidade principal da conversão de cores é fazer com que a aparência das cores no espaço de cores de origem corresponda o máximo possível às cores do espaço de cores de destino.

Como várias conversões de cor deterioram a precisão, recomenda-se converter as cores apenas uma vez. Aguarde até que o documento esteja pronto e que você tenha certeza qual perfil de cores será usado para a saída final. Por exemplo, se você criou um documento no espaço de cores Adobe RGB (1998) e o documento será postado na Web, é possível converter as cores do documento no espaço de cores sRGB.

Você pode escolher o mecanismo de gerenciamento de cores usado para converter as cores. Para obter mais informações, consulte "Escolher as configurações de conversão de cores" na página 310.

Para converter cores em outros perfis de cores

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações do documento**.
2. Na área **Editar configurações de cores do documento**, ative a opção **Converter cores do documento em novos perfis de cores**.
3. Escolha um perfil de cores nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** e **Tons de cinza**.
4. Escolha uma finalidade de renderização adequada na caixa de listagem **Finalidade da renderização**. Para obter informações sobre as finalidades de renderização disponíveis, consulte "O que é uma finalidade de renderização?" na página 304.

Escolher as configurações de conversão de cores

Ao escolher perfis de cores, a correspondência de entre dispositivos é realizada da forma mais próxima possível pelo CMM (Módulo de gerenciamento de cores) do ICM (Microsoft Image Color Management®), que é o CMM padrão. Os módulos de gerenciamento de cores também são conhecidos como "mecanismos de cores".

Além disso, você pode usar o Adobe® CMM se ele estiver instalado em seu computador.

Controlar preto puro e cores em tons de cinza

É possível preservar a cor preto puro no espaço de cores de destino durante a conversão de cores. Por exemplo, se estiver convertendo um documento RGB num espaço de cores CMYK, o preto puro RGB (R = 0, G = 0, B = 0) pode ser mapeado para cores preto puro CMYK (K = 100). Essa opção é recomendada para documentos em tons de cinza ou que contenham principalmente texto. Observe que preservar o preto puro durante a conversão de cores pode criar bordas sólidas de preto em efeitos e preenchimentos gradiente que contenham preto.

Por padrão, cores em tons de cinza são convertidas no canal CMYK preto (K). Esse processo assegura que todas as cores em tons de cinza sejam impressas como tons de preto e que as tintas ciano, magenta e amarela não sejam desperdiçadas durante a impressão.

Para escolher as configurações de conversão de cores

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Gerenciamento de cores** ▶ **Configurações padrão**.

2 Na área **Configurações de conversão de cores**, escolha um mecanismo de cores na caixa de listagem **Mecanismo de cores**.

Você também pode	Faça o seguinte
Manter preto puro no espaço de cores de origem como preto puro no espaço de cores de destino	Ative a caixa de seleção **Preservar preto puro**.
Mapear as cores em tons de cinza em preto CMYK durante a conversão	Ative a caixa de seleção **Mapear cinza para preto CMYK**.

Prova digital

A prova digital proporciona uma visualização na tela de um documento com a aparência que ele terá quando for reproduzido por uma impressora específica ou exibido em um monitor específico. Ao contrário da técnica de "prova impressa", usada no fluxo de trabalho de impressão tradicional, a prova digital permite ver o resultado final sem colocar tinta no papel. É possível confirmar se o perfil de cores do documento é adequado para uma impressora ou monitor específico e evitar resultados indesejados.

Alto à esquerda: Um perfil de cores RGB está atribuído ao documento. Meio e direita: Atribuir um perfil CMYK específico permite a simulação na tela da saída impressa.

Para simular as cores de saída produzidas por um dispositivo, é necessário escolher o perfil de cores do dispositivo. Como os espaços de cores do documento e do dispositivo são diferentes, algumas cores do documento podem não ter correspondências na gama do espaço de cores do dispositivo. É possível ativar o aviso de gama, que permite visualizar na tela as cores que não podem ser reproduzidas com precisão pelo dispositivo. Quando o aviso de gama está ativado, uma sobreposição destaca todas as cores fora da gama do dispositivo que você está simulando. É possível alterar a cor da sobreposição fora da gama, além de torná-la mais transparente para ver as cores subjacentes.

O aviso de gama destaca as cores que a impressora ou o monitor não pode reproduzir com precisão.

É possível alterar como cores fora da gama são trazidas para a gama do perfil de prova alterando a finalidade de renderização. Para obter mais informações, consulte “O que é uma finalidade de renderização?” na página 304.

Você pode preservar os valores de cores RGB, CMYK ou em tons de cinza do documento na prova digital. Por exemplo, se estiver fazendo a prova digital de um documento que será impresso em uma impressora comercial, é possível manter os valores de cores CMYK originais do documento na prova digital. Nesse caso, todas as cores serão atualizadas na tela, mas apenas os valores de cores RGB e em tons de cinza do documento serão alterados na prova digital. Preservar os valores de cores CMYK podem ajudá-lo a evitar conversões de cores indesejadas na saída final.

Caso precise com frequência de provas digitais de documentos para uma saída específica, você pode criar e salvar predefinições de provas personalizadas. É possível excluir as predefinições que não são mais necessárias a qualquer momento.

Salve as provas digitais exportando-as em formatos de arquivo JPEG, TIFF, PDF (Adobe Portable Document Format) ou do Corel PHOTO-PAINT (CPT). Também é possível imprimir as provas.

Por padrão, a prova digital está desativada ao iniciar um novo documento ou abrir um documento. No entanto, você pode assegurar que a prova digital esteja sempre ativada por padrão.

Para ativar e desativar provas digitais

- Clique em **Exibir** ▸ **Cores de prova**.

Quando se ativa as provas digitais, as cores na janela do documento, nas paletas de cores e na janela de visualização de caixas de diálogo ficam diferentes.

Simular a saída da impressora pode fazer com que as cores na tela pareçam esmaecidas porque as todas cores são trazidas para um espaço de cores CMYK, que possui uma gama menor que um espaço de cores RGB.

Também é possível ativar ou desativar as provas digitais clicando no botão **Cores de prova** na barra de status.

Para especificar configurações de prova digital

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Configurações de prova da cor**.

2 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Simular a saída de um dispositivo específico	Na caixa de listagem **Simular ambiente**, escolha o perfil de cores do dispositivo.

Para	Faça o seguinte
Manter valores de cores específicas inalterados	Ative a caixa de seleção **Preservar números**. Dependendo do perfil de cores na caixa **Simular ambiente**, a caixa de seleção permite preservar valores de cores CMYK, RGB ou em tons de cinza.
Alterar a finalidade de renderização	Escolha uma finalidade de renderização na caixa de listagem **Finalidade da renderização**.
Ativar o aviso de gama	Na área **Aviso de gama**, ative a caixa de seleção **Cores fora dagama**.
Alterar a cor da sobreposição fora da gama	Na área **Aviso de gama**, escolha uma cor do seletor de cores.
Alterar a transparência da sobreposição fora da gama.	Na área **Aviso de gama**, digite um valor na caixa **Transparência**. O valor deve estar entre 1 e 100.
Salvar uma predefinição de prova personalizada	Escolha as configurações desejadas, clique no botão **Salvar** e digite um nome na caixa **Salvar predefinição como**. As configurações fora da gama não são incluídas na predefinição da prova.
Escolher uma predefinição de prova	Na caixa de listagem **Predefinição de prova**, escolha uma predefinição.
Excluir uma predefinição de prova	Clique no botão **Excluir**.

A precisão da simulação depende de fatores como a qualidade do monitor, o perfil de cores do monitor e do dispositivo de saída e a iluminação ambiente em sua área de trabalho.

Para exportar uma prova digital

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Configurações de prova da cor**.
2 Na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**, clique no botão **Exportar prova digital**.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Na caixa de listagem **Salvar como tipo**, escolha uma das seguintes opções:
   - **JPG - Bitmaps JPEG**
   - **PDF - Adobe Portable Document Format**
   - **TIF - Bitmap TIFF**
   - **CPT - Imagem do Corel PHOTO-PAINT**
5 Escolha as configurações da caixa de diálogo exibida.

Para imprimir uma prova

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Configurações de prova da cor**.
2 Na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**, clique no botão **Imprimir prova**.

Para ativar provas digitais por padrão

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Exibir**.

3 Ative a caixa de seleção **Fazer prova de cores por padrão**.

Trabalhar com predefinições de gerenciamento de cores

O aplicativo fornece predefinições para gerenciamento de cores, que são configurações de cores padrão aplicadas a documentos novos e não identificados. Você pode escolher uma predefinição de gerenciamento de cores adequada para a região geográfica em que o documento é criado ou para o local de sua saída final.

Também é possível criar suas próprias predefinições, o que permite reter suas seleções na caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão** e reutilizá-las em outros documentos. Quando uma predefinição não for mais necessária, é possível excluí-la.

Para escolher uma predefinição de gerenciamento de cores para novos documentos

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.

2 Escolha uma das predefinições de gerenciamento de cores a seguir na caixa de listagem **Predefinições**:

- **Finalidade geral na América do Norte** — adequada para designs que serão usados em vários tipos de saída na América do Norte
- **Finalidade geral na Europa** — adequada para designs que serão usados em vários tipos de saída na Europa
- **Pré-impressão na Europa** — adequada para designs que serão impressos por prestadores de serviços de impressão na Europa
- **Web na Europa** — adequado para designs da Web criados na Europa
- **Finalidade geral no Japão** — adequado para designs que serão usados em vários tipos de saída no Japão
- **Pré-impressão no Japão** — adequada para designs que serão impressos por prestadores de serviços de impressão no Japão
- **Web no Japão** — adequada para designs da Web criados no Japão
- **Gerenciamento de coresmínimo** — preserva os valores de cores RGB, CMYK e em tons de cinza originais ao abrir, importar ou colar documentos
- **Pré-impressão na América do Norte** — adequada para designs que serão impressos por prestadores de serviços de impressão na América do Norte
- **Web na América do Norte** — adequada para designs da Web criados na América do Norte
- **Simular gerenciamento de cores desativado** — produz os resultados de conversão de cores da predefinição **Gerenciamento de cores desativado** que está disponível em versões anteriores do CorelDRAW
- **Simular** CorelDRAW Graphics Suite X4 — exibe as cores como aparecem no CorelDRAW Graphics Suite X4

Para adicionar uma predefinição de gerenciamento de cores

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.

2 Altere quaisquer configurações de cores padrão

3 Clique no botão **Salvar** próximo da caixa de listagem **Predefinições**.

4 Na caixa de diálogo **Salvar estilo de gerenciamento de cores**, digite um nome na caixa **Salvar estilo como**.

Para excluir uma predefinição de gerenciamento de cores

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.

2 Escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinições**.

3 Clique no botão **Excluir** .

Trabalhar com critérios de gerenciamento de cores

Os critérios de gerenciamento de cores determinam como as cores são gerenciadas nos documentos que você abre e trabalha em um aplicativo. No CorelDRAW, é possível definir um critério de gerenciamento de cores para abrir documentos e outro para importar e colar arquivos e objetos no documento ativo.

O critério de gerenciamento de cores para abrir arquivos determina quais perfis de cores RGB, CMYK e em tons de cinza são usados em cada arquivo que se deseja abrir. Por padrão, o aplicativo utiliza os perfis de cores incorporados ao arquivo. Também é possível optar por atribuir os perfis de cores padrão ao arquivo ou converter as cores do arquivo nos perfis de cores padrão.

Por padrão, o critério de gerenciamento de cores para importar e colar arquivos converte as cores RGB e em tons de cinza dos arquivos nos perfis de cores do documento e atribui o perfil de cores CMYK do documento aos arquivos no modo CMYK. Também é possível optar por atribuir os perfis de cores do documento ao arquivo ou converter as cores do documento ativo nos perfis de cores incorporados ao arquivo.

Os arquivos que são abertos ou importados podem não possuir perfis de cores ou conter perfis de cores que não correspondem aos perfis de cores padrão. Por padrão, o aplicativo não avisa sobre perfis de cores ausentes ou sem correspondência, mas faz escolhas de gerenciamento de cores que produzem bons resultados. No entanto, você pode ativar as mensagens de aviso se desejar ter controle total sobre as cores em seus documentos.

Para definir um critério de gerenciamento de cores para abrir documentos

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.

2 Na seção **Abrir** da área **Critérios de gerenciamento de cores**, escolha uma das seguintes opções da caixa de listagem **RGB**:

- **Usar perfil de cores incorporado** — preserva o perfil de cores RGB incorporado ao arquivo. Recomenda-se esta opção porque ela preserva a aparência e os valores das cores RGB originais do documento.
- **Atribuir perfil de cores padrão** — usa os perfis de cores padrão RGB para definir as cores do documento. Os valores das cores RGB são preservados, mas a aparência das cores RGB pode sofrer alteração.
- **Converter em perfil de cores padrão** — converte as cores no perfil de cores RGB padrão. A aparência das cores RGB nos documentos é preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração.

3 Na caixa de listagem **CMYK** na área **Abrir**, escolha uma opção para gerenciar cores CMYK em documentos. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

4 Na caixa de listagem **Tons de cinza** na área **Abrir**, escolha uma opção para gerenciar as cores em tons de cinza nos documentos. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

Para definir um critério de gerenciamento de cores para importar e colar arquivos

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.

2 Na seção **Importar e colar** da área **Critérios de gerenciamento de cores**, escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **RGB**:

- **Converter em perfil de cores do documento** — converte as cores do arquivo RGB importado ou colado no perfil de cores RGB do documento ativo. Esta opção é usada quando o arquivo importado contém um perfil de cores que não corresponde ao perfil de cores do documento.
- **Atribuir perfil de cores do documento** — atribui o perfil de cores RGB do documento ao arquivo importado ou colado. Os valores das cores RGB do arquivo são preservados, mas a aparência das cores pode sofrer alteração.
- **Usar perfil de cores incorporado** — usa o perfil de cores RGB incorporado ao arquivo, preservando os valores e a aparência das cores RGB do arquivo importado ou colado. Ela converte as cores do documento no perfil de cores incorporado ao arquivo importado ou colado.

3 Na caixa de listagem **CMYK** na área **Importar e colar**, escolha uma opção para gerenciar cores CMYK em documentos importados e colados. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

4 Na caixa de listagem **Tons de cinza** na área **Importar e colar**, escolha uma opção para gerenciar as cores em tons de cinza em documentos importados e colados. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

Para ativar as mensagens de aviso para perfis de cores ausentes ou incompatíveis

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Gerenciamento de cores** ▸ **Configurações padrão**.

2 Na área **Critérios de gerenciamento de cores**, ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção nas áreas **Abrir** e **Importar e colar**:

- **Avisar sobre incompatibilidade de perfis de cores**
- **Avisar sobre ausência de perfil de cores**

Gerenciar cores ao abrir documentos

O critério padrão de gerenciamento de cores para abrir documentos preserva as cores em todos os documentos identificados que forem abertos e atribui os perfis de cores padrão a documentos não identificados.

Se um documento que for aberto não possuir um perfil de cores ou contiver perfis de cores incompatíveis com os perfis de cores padrão do aplicativo, o CorelDRAW faz escolhas de gerenciamento de cores com base no critério de gerenciamento de cores. Se você não estiver familiarizado com o gerenciamento de cores, é possível exibir avisos sobre perfis de cores ausentes e incompatíveis e escolher diferentes opções de gerenciamento de cores. Para obter mais informações sobre como ativar os avisos, consulte “Para ativar as mensagens de aviso para perfis de cores ausentes ou incompatíveis” na página 316.

Abrir documentos com perfis de cores ausentes

O documento que você está abrindo pode suportar um ou vários modos de cor e, portanto, não ter um ou mais perfis de cores. Por exemplo, um documento do CorelDRAW (CDR) ou PDF pode conter três tipos de objetos: RGB, CMYK e em tons de cinza, portanto, até três perfis de cores podem estar ausentes nesse documento.

As opções a seguir estão disponíveis ao abrir um documento com um perfil de cores ausente e se você ativou os avisos para perfis de cores ausentes.

- **Atribuir perfil de cores** — permite atribuir um perfil de cores ao documento. Esta opção preserva os valores das cores, mas pode alterar a aparência das cores. Por exemplo, se o perfil de cores RGB estiver ausente no documento, o perfil de cores RGB padrão do aplicativo é atribuído por padrão. Os valores das cores RGB são preservados, mas as cores RGB podem não aparecer como originalmente definidas. Também é possível optar por atribuir um perfil de cores diferente do perfil de cores padrão do aplicativo. Essa opção é recomendada apenas se você conhecer o espaço de cores original do documento e tiver o perfil de cores associado instalado.
- **Converter em perfil de cores padrão** — Usada em conjunto com o controle **Atribuir perfil de cores**, esta opção converte cores do perfil de cores atribuído no perfil de cores padrão. As cores terão a aparência que teriam no espaço de cores atribuído, mas os valores das cores podem sofrer alteração.

Abrir documentos com perfis de cores incompatíveis

Quando um documento contém um perfil de cores incompatível com o perfil de cores padrão, você pode escolher uma das seguintes opções:

- **Usar perfil de cores incorporado** — Esta opção garante que os valores das cores sejam preservados e as cores sejam exibidas como se pretendia originalmente.
- **Ignorar perfil de cores incorporado e usar o perfil de cores padrão** — Atribuir o perfil de cores padrão preservará os valores de cores, mas pode alterar a aparência das cores.
- **Converter do perfil de cores incorporado no perfil de cores padrão** — Esta opção converte as cores do perfil de cores incorporado no perfil de cores padrão. A aparência das cores será preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração. Esta opção é recomendada se você já definiu as opções de gerenciamento de cores adequadas para seu fluxo de trabalho. Por exemplo, você pode estar criando gráficos para a Web e ter escolhido sRGB como o espaço de cores padrão do aplicativo. Ativar esta opção garante que o documento utilize o espaço de cores sRGB e que as cores do documento sejam consistentes e adequadas para a Web.

Abrir documentos com perfis de cores ausentes e incompatíveis

Documentos que suportam vários modos de cor podem ter perfis de cores ausentes e conter perfis de cores incompatíveis ao mesmo tempo. Por exemplo, um documento que contenha objetos RGB, em tons de cinza e CMYK pode não ter um perfil RGB e ter um perfil de cores CMYK incompatível. Nesses casos, serão exibidas caixas de diálogo com avisos que incluem opções para perfis de cores ausentes e incompatíveis.

Gerenciar cores ao importar e colar arquivos

O critério de cores padrão para importar e colar arquivos converte as cores de arquivos importados e colados no perfil de cores do documento ativo. Se o perfil de cores do arquivo importado ou colado corresponder ao perfil de cores do documento ativo, não há conversão de cores. Para obter mais informações sobre critérios de gerenciamento de cores, consulte "Trabalhar com critérios de gerenciamento de cores" na página 315.

No entanto, é possível optar por exibir os avisos sobre perfis ausentes e incompatíveis e definir outras opções de gerenciamento de cores. Para obter mais informações sobre como exibir os avisos, consulte "Para ativar as mensagens de aviso para perfis de cores ausentes ou incompatíveis" na página 316.

Importar e colar arquivos com perfis de cores ausentes

Se houver perfis de cores ausentes em um arquivo, você pode optar por atribuir perfis de cores específicos ao arquivo e, em seguida, converter suas cores nos perfis de cores do documento. Os valores das cores do arquivo serão alterados.

Importar e colar arquivos com perfis de cores incompatíveis

Se um arquivo contém perfis de cores incompatíveis com o perfil de cores do documento, as seguintes opções estão disponíveis:

- **Ignorar perfil de cores incorporado e atribuir o perfil de cores do documento** — Os valores das cores são preservados, mas a aparência das cores pode sofrer alteração.
- **Converter do perfil de cores incorporado no perfil de cores do documento** (opção padrão) — As cores do arquivo importado são convertidas do espaço de cores incorporado no espaço de cores do documento. A aparência das cores é preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração.
- **Converter cores de documentos em perfil de cores incorporado** — As cores do documento são convertidas no perfil de cores incorporado ao arquivo importado. A aparência e os valores das cores do arquivo importado ou colado são preservados.

Importar e colar arquivos com perfis de cores ausentes e incompatíveis

Alguns arquivos podem ter perfis de cores ausentes e conter perfis de cores incompatíveis ao mesmo tempo. Nesses casos, serão exibidas caixas de diálogo que incluem opções para perfis de cores ausentes e incompatíveis.

Gerenciar cores para impressão

Por padrão, o CorelDRAW não converte cores quando um documento é enviado à impressora. A impressora recebe os valores das cores e interpreta as cores. Porém, se houver um perfil de cores associado à impressora no sistema operacional, o CorelDRAW detecta este perfil de cores e utiliza-o para converter as cores do documento no espaço de cores da impressora.

Se você possuir uma impressora PostScript, é possível permitir que o CorelDRAW ou a impressora PostScript execute as conversões de cores necessárias. Quando o CorelDRAW gerencia a conversão de cores, as cores do documento são convertidas do espaço de cores atribuído no espaço de cores da impressora PostScript. Observe que você deve desativar o gerenciamento de cores no driver da impressora. Caso contrário, o aplicativo e a impressora gerenciam as cores durante a impressão e as cores do documento são corrigidas duas vezes, o que provoca alterações indesejadas nas cores.

Quando a impressora PostScript converte as cores do documento, o recurso de gerenciamento de cores deve estar ativado no driver da impressora. Apenas impressoras PostScript e mecanismos RIP que suportem conversões de cores na impressora podem ser usados neste método avançado. Embora aumente o tamanho do arquivo, este método tem a vantagem de garantir cores consistentes ao enviar o mesmo trabalho de impressão a diferentes prestadores de serviços de impressão.

Para obter mais informações sobre reprodução de cores para impressão, consulte "Imprimir cores com precisão" na página 548.

Também é possível gerenciar cores em arquivos PDF criados para impressão comercial. Para obter mais informações, consulte "Especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF" na página 604.

Usar fluxo de trabalho CMYK seguro

Em geral, é possível especificar valores de cores CMYK em seus projetos. Para garantir um reprodução de cores confiável, você pode obter esses valores de cores CMYK de um livro de amostras de cores. Preservar os valores de cores CMYK durante todo o processo de impressão ajudar a evitar conversões de cores indesejadas e a garantir que as cores sejam reproduzidas da forma como aparecem no design original. Um fluxo de trabalho que preserva os valores de cores CMYK é conhecido como um fluxo de trabalho CMYK “seguro”.

CorelDRAW suporta um fluxo de trabalho CMYK seguro. Por padrão, os valores de cores CMYK são preservados em qualquer documento aberto, importado ou colado. Além disso, os valores de cores CMYK são preservados por padrão ao imprimir documentos.

Em alguns casos é recomendável ignorar o fluxo de trabalho CMYK seguro e preservar a aparência de cores CMYK ao abrir, importar ou colar documentos. Essa opção é útil quando se deseja ver as cores originais de um design na tela ou exibir uma cópia impressa em uma impressora de mesa. Para preservar a aparência de cores CMYK, defina critérios de gerenciamento de cores que convertam cores CMYK em documentos que sejam abertos, importados ou colados. Além disso, ao imprimir em uma impressora PostScript, você pode converter cores CMYK no perfil de cores da impressora desativando a caixa de seleção **Preservar números CMYK** na página **Cor** da caixa de diálogo **Imprimir**.

Gerenciar cores para exibição on-line

Gerenciar cores para exibição on-line pode ser ainda mas complexo do que gerenciar cores para impressão. Os documentos e imagens na Web são exibidos em uma grande variedade de monitores, que geralmente estão descalibrados. Além disso, a maioria dos navegadores da Web não suportam gerenciamento de cores e ignoram os perfis de cores incorporados aos arquivos.

Quando desenvolver documentos para uso exclusivo na Web, recomenda-se usar o perfil de cores sRGB como o perfil de cores RGB do documento e escolher cores RGB. Se um documento contiver um perfil de cores diferente, você deve converter as cores do documento em sRGB antes de salvá-lo para uso na Web.

Ao criar um arquivo PDF para exibição on-line, é possível incorporar perfis de cores ao arquivo para reproduzir as cores de forma consistente no Adobe® Reader® e no Adobe® Acrobat®. Para obter mais informações, consulte “Para especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF” na página 604.

Ao iniciar um novo documento destinado à exibição on-line, você pode escolher uma predefinição que o ajude a obter bons resultados de cores. Para obter mais informações, consulte “Para iniciar um desenho” na página 37. Além disso, o CorelDRAW oferece predefinições de gerenciamento de cores para documentos da Web. Para informações sobre como escolher uma predefinição de gerenciamento de cores, consulte “Para salvar um desenho” na página 48.

Efeitos especiais

CorelDRAW® X7

Utilizar lentes com objetos

As lentes contêm efeitos criativos que permitem alterar a aparência dos objetos sem alterar de fato os objetos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Aplicar lentes

As lentes mudam a aparência da área do objeto que está sob elas, não as propriedades e os atributos reais do objeto. Você pode aplicar lentes a qualquer objeto vetorial, como um retângulo, uma elipse, um caminho fechado ou um polígono. Pode alterar também a aparência de texto artístico e de bitmaps. Quando se aplica uma lente sobre um objeto vetorial, a própria lente se torna uma imagem vetorial. Da mesma forma, se a lente é colocada sobre um bitmap, ela também se torna um bitmap.

Após aplicar uma lente, é possível copiá-la e utilizá-la com outro objeto.

Os tipos de lente aplicados ao original (extrema esquerda): (da esquerda para a direita) Mapa térmico, Aumentar e Mapa de cores personalizadas

A seguir, os tipos de lente que se aplicam a objetos.

Lente	Descrição
Aumentar brilho	Permite aumentar o brilho e escurecer áreas do objeto e definir a taxa de brilho e escurecimento.
Adição de cor	Vamos simular um modelo aditivo de luz. As cores dos objetos sob a lente são adicionadas às cores da lente como se você estivesse misturando cores de luz. Você pode escolher a cor e a quantidade de cor que deseja adicionar.
Limite de cor	Permite exibir uma área do objeto somente com preto e a cor da lente aparecendo. Por exemplo, quando se coloca uma lente de limite de cor verde sobre um bitmap, todas as cores, exceto o verde e o preto, são filtradas na área da lente.
Mapa de cores personalizadas	Permite alterar todas as cores da área do objeto que está sob a lente para uma cor que vai de uma cor especificada à outra. Você pode escolher as cores inicial e final da faixa e a progressão entre as duas cores. A progressão pode seguir uma rota direta, para a frente ou inversa através do espectro de cores.
Olho de peixe	Permite distorcer, ampliar ou diminuir os objetos sob a lente, de acordo com o valor percentual especificado.
Mapa térmico	Permite criar o efeito de uma imagem infravermelha, imitando os níveis de calor das cores nas áreas dos objetos sob a lente.
Inverter	Permite trocar as cores sob a lente para suas cores CMYK complementares. Cores complementares são as cores que aparecem em lados opostos da roda de cores.
Aumentar	Permite ampliar uma área do objeto em uma quantidade especificada. A lente de aumento substitui o preenchimento original do objeto, para que o objeto pareça ser transparente.
Densidade neutra	Permite alterar as cores de áreas do objeto sob a lente para seus equivalentes em tons de cinza. As lentes de densidade neutra são particularmente eficientes para criar efeitos de tons sépia.
Transparência	Permite fazer com que um objeto pareça um pedaço de filme tingido ou de vidro colorido.
Aramado	Permite exibir a área do objeto sob a lente com a cor de preenchimento ou de contorno de sua escolha. Por exemplo, quando se define vermelho para o contorno e azul para o preenchimento, todas as áreas atrás da lente parecem ter contornos vermelhos e preenchimentos azuis.

Para aplicar uma lente

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Efeitos** ▶ **Lente**.

3 Escolha um tipo de lente na caixa de listagem da paleta/janela de encaixe **Lente**.

4 Especifique as configurações desejadas.

Não é possível aplicar o efeito da lente diretamente a grupos vinculados como objetos contornados, objetos chanfrados, objetos com extrusão, sombreamentos, texto de parágrafo ou objetos criados com a ferramenta **Mídia artística**.

Para visualizar os diferentes tipos de lente em tempo real sem aplicá-las a um desenho, clique no botão **Bloquear** e escolha uma lente e configurações para visualização. Quando encontrar as lentes que deseja usar, clique em **Aplicar** ou clique no botão **Bloquear** novamente para retornar à aplicação automática das lentes enquanto as visualiza.

Para copiar uma lente

1 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar as lentes.
2 Clique em **Efeitos** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Lente de**.
3 Clique no objeto do qual você deseja copiar as lentes.

Editar lentes

Você pode editar uma lente para alterar a forma como a área atrás dela é afetada. Por exemplo, é possível alterar o ponto de vista de uma lente, indicado por um X na janela de desenho, para exibir qualquer parte de um desenho. O ponto de vista representa o ponto central do que está sendo visto através da lente. Você pode posicionar a lente em qualquer lugar da janela de desenho, mas ela sempre mostra a área em torno de seu marcador de ponto de vista. Por exemplo, é possível utilizar o marcador de ponto de vista na lente Aumentar para ampliar parte de um mapa.

Também é possível exibir a lente somente quando ela se sobrepõe a outros objetos ou ao fundo. Como resultado, o efeito da lente não é visto onde a lente cobre o espaço (espaço branco) da janela de desenho.

Congelar a exibição atual de uma lente permite mover a lente sem alterar o que é exibido através dela. Além disso, as alterações feitas nas áreas sob a lente não têm efeito sobre a exibição.

Para editar uma lente

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Efeitos** ▸ **Lente**.
3 Ative a caixa de seleção **Ponto de vista** na janela de encaixe **Lente**.
Para exibir uma lente somente onde ela cobrir outros objetos, ative a caixa de seleção **Remover face**.
4 Clique em **Editar** para exibir o marcador de ponto de vista.
5 Arraste o marcador de ponto de vista na janela de desenho para um novo local.
6 Clique em **Fim**.
Para congelar a exibição atual de uma lente, ative a caixa de seleção **Congelado**.
7 Clique em **Aplicar**.

A caixa de seleção **Remover face** não está disponível para as lentes Olho de peixe e Aumentar.

CorelDRAW® X7

Adicionar efeitos 3D a objetos

É possível criar a ilusão de profundidade tridimensional (3D) em objetos adicionando efeitos de contorno, perspectiva, extrusão, chanfradura ou sombreamento.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

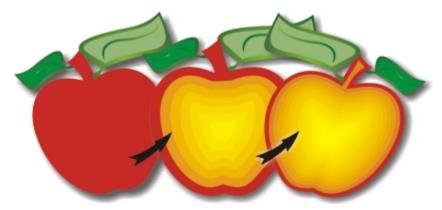
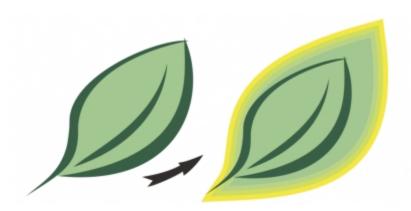
Contornar objetos

É possível contornar um objeto para criar uma série de linhas concêntricas que avançam para dentro ou fora do objeto. O CorelDRAW também permite definir o número e distância das linhas de contorno.

Além de criar efeitos 3D interessantes, é possível usar esse recurso para criar contornos recortáveis e enviá-los para dispositivos como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

Após contornar um objeto, você pode copiar ou clonar suas definições de contorno para outro objeto. Você pode também alterar as cores do preenchimento entre as linhas de contorno e dos próprios contornos. É possível definir uma progressão de cores no efeito de contorno, onde uma cor se mistura com outra. A progressão de cor pode seguir um caminho reto, no sentido horário ou no sentido anti-horário pela gama de cores de sua preferência.

Você também pode escolher como os contornos dos cantos aparecem. Por exemplo, você pode usar cantos de pontas ou redondos ou pode chanfrar (desenquadrar) a forma dos contornos dos cantos.

Você pode separar um objeto de suas linhas de contorno.

Um contorno de centro foi aplicado ao objeto acima. O número de linhas de contorno pode ser alterado, assim como a distância entre as linhas.

Um contorno externo foi aplicado ao objeto acima. Observe que um contorno externo se projeta da borda externa do objeto.

Para contornar um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno** .

2 Clique em um objeto ou conjunto de objetos agrupados e arraste a alça de início em direção ao centro para criar um contorno interno ou afaste a alça de início do centro para criar um contorno externo.

3 Mova o controle deslizante do objeto para criar o número de etapas do contorno.

Você também pode

Adicionar linhas de contorno ao centro do objeto selecionado	Clique no botão **Para o centro** .
Especificar o número de linhas de contorno	Clique no botão **Contorno interno** ou **Contorno externo** na barra de propriedades e digite um valor na caixa **Etapas do contorno** na mesma barra.
Especificar a distância entre linhas de contorno	Digite um valor na caixa **Deslocamento de contorno** na barra de propriedades.
Acelerar a progressão da linha de contorno	Clique no botão **Aceleração de objeto e cor** na barra de propriedades e mova o controle deslizante do objeto.
Usar cantos de contornos pontiagudos	Clique no botão **Cantos meia-esquadria** .
Usar cantos de contornos arredondados	Clique no botão **Cantos arredondados** .

Você também pode	
	O efeito deste controle é mais óbvio com contornos externos.
Usar cantos de contornos chanfrados arredondados	Clique no botão **Cantos chanfrados**.

Você pode criar contornos clicando em **Efeitos** ▸ **Contorno** e especificando as configurações desejadas na janela de encaixe **Contorno**.

Para copiar ou clonar um contorno

1 Selecione o objeto ao qual será aplicado um efeito de contorno.

2 Clique em **Efeitos** e clique em uma das seguintes opções:

- **Copiar efeito** ▸ **Contorno de**
- **Clonar efeito** ▸ **Contorno de**

3 Selecione o objeto cujos efeitos de contorno você deseja copiar ou clonar.

Você pode também usar a ferramenta **Atributos de conta-gotas** para copiar um contorno. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 195.

Para definir a cor de preenchimento de um objeto de contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Abra o seletor **Preenchimento de cor** na barra de propriedades e clique em uma cor.
Se você não puder aplicar a cor de preenchimento, certifique-se que a opção **Cor de preenchimento** está disponível na barra de status.

Se o objeto original tiver um preenchimento gradiente, aparecerá um segundo seletor de cores.

Você pode acelerar a progressão de cores de preenchimento clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades.

Altera-se a cor do centro do contorno arrastando-se uma cor da paleta de cores para a alça final de preenchimento.

Para especificar uma cor de contorno para o objeto de contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Abra o seletor de cores de **Contorno na** barra de propriedades e clique em uma cor.

Para definir a progressão do preenchimento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Clique no botão **Cores do contorno** na barra de propriedades e clique em qualquer um dos botões a seguir:

- **Cores de contorno lineares**
- **Cores de contorno no sentido horário**
- **Cores de contorno no sentido anti-horário**

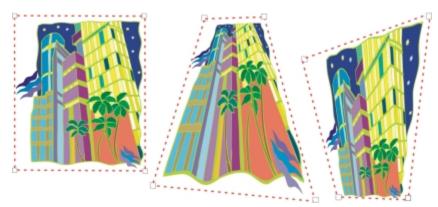
Para separar um objeto de suas linhas de contorno

1 Selecione um objeto contornado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar grupo de contorno**.

Aplicar perspectiva a objetos

Você pode criar um efeito de perspectiva encolhendo um ou dois lados de um objeto. Este efeito faz com que o objeto pareça estar se distanciando em uma ou duas direções, criando, assim, uma perspectiva de um ponto ou uma perspectiva de dois pontos.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos e grupos de objetos. Você também pode adicionar um efeito de perspectiva à grupos vinculados, comocontornos, misturas e extrusões. Não é possível adicionar efeitos de perspectiva a texto de parágrafo, bitmaps ou símbolos.

O elemento gráfico original (esquerda) com perspectivas de um ponto (meio) e de dois pontos (direita) aplicadas a ele.

Após aplicar um efeito de perspectiva, é possível copiá-lo para outros objetos do desenho, ajustá-lo ou removê-lo do objeto.

Para aplicar uma perspectiva

Para	
Aplicar uma perspectiva de dois pontos	Clique em **Efeitos** ▸ **Adicionar perspectiva**. Arraste os nós na parte externa da grade para aplicar o efeito desejado.

Para copiar o efeito de perspectiva de um objeto

1 Selecione o objeto ao qual será aplicado um efeito de perspectiva.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Perspectiva de**.

3 Selecione um objeto cujo efeito de perspectiva deseja copiar.

Você pode também usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar um efeito de perspectiva. Para obter mais informações, consulte “Para copiar efeitos de um objeto para outro” na página 195.

Para ajustar a perspectiva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**

2 Selecione um objeto com um efeito de perspectiva.

3 Arraste um nó para uma nova posição.

Você pode também ajustar a perspectiva arrastando um ou os dois pontos de fuga.

Para remover o efeito de perspectiva de um objeto

1 Selecione um objeto com um efeito de perspectiva.

2 Clique em **Efeitos** ▶ **Limpar perspectiva**.

Criar extrusões

É possível fazer com que os objetos pareçam tridimensionais criando extrusões. Você pode criar extrusões projetando pontos de um objeto e unindo-os para criar uma ilusão tridimensional. O CorelDRAW também permite aplicar um vetor de extrusão a um objeto em um grupo.

Após criar uma extrusão, você pode copiar ou clonar seus atributos para um objeto selecionado. Clonar e copiar transfere os atributos de extrusão de um objeto com extrusão para outro. As configurações de extrusão clonadas, no entanto, não podem ser editadas independentemente do mestre.

É possível alterar uma forma com extrusão girando-a e arredondando seus cantos.

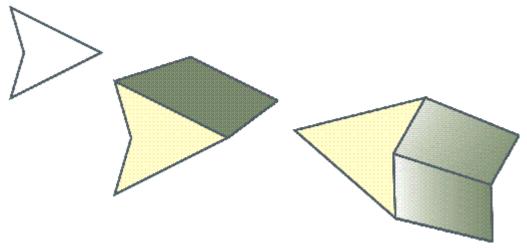
O CorelDRAWtambém permite remover uma extrusão vetorial.

Chanfraduras

Outra forma pela qual você pode dar a um objeto uma aparência tridimensional é aplicar uma borda chanfrada a uma extrusão. Uma chanfradura cria a ilusão de que as bordas de um objeto estão recortadas em ângulo. É possível especificar os valores do ângulo e da profundidade da chanfradura para controlar o efeito.

Você pode criar um efeito de chanfradura sem a extrusão de um objeto. Para obter mais informações, consulte "Criar efeitos de chanfradura" na página 332.

Preenchimentos com extrusão

É possível aplicar preenchimentos a uma extrusão inteira ou somente às superfícies com extrusão. É possível cobrir cada superfície individualmente com o preenchimento ou distribuir o preenchimento para que ele cubra o objeto inteiro como uma colcha, sem quebras no padrão ou na textura.

Da direita para a esquerda: uma forma simples, a forma com um preenchimento com extrusão de cor sólida, a forma com um preenchimento gradiente com extrusão e uma rotação aplicados.

Iluminação

Você pode aprimorar as extrusões aplicando fontes de luz. É possível adicionar até três fontes de luz para projeção em direção ao objeto com extrusão, com intensidade variável. Quando não precisar mais de fontes de luz, você pode removê-las.

Pontos de fuga

É possível criar uma extrusão vetorial em que as linhas da extrusão convergem em um ponto de fuga. O ponto de fuga de uma extrusão vetorial pode ser copiado para outro objeto de modo que ambos os objetos pareçam rebaixados na direção do mesmo ponto.

É possível também atribuir a extrusões pontos de fuga diferentes.

Extrusões com pontos de fuga diferentes

Para criar uma extrusão

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Extrusão** .

3 Escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinição** na barra de propriedades.

4 Escolha um tipo de extrusão na caixa de listagem **Tipo de extrusão** na barra de propriedades.

Para redefinir a extrusão, pressione **Esc** antes de soltar o botão do mouse.

Também é possível criar uma extrusão usando a janela de encaixe **Extrusão** (**Efeitos** ▸ **Extrusão**).

Para copiar ou clonar uma extrusão

1 Selecione o objeto ao qual você deseja aplicar extrusão.

2 Clique em **Efeitos** e clique em uma das seguintes opções:

- **Copiar efeito** ▸ **Extrusão de**
- **Clonar efeito** ▸ **Extrusão de**

3 Clique no objeto cujas propriedades de extrusão deseja copiar.

Você pode também usar a ferramenta **Atributos de conta-gotas** para copiar uma extrusão. Para obter mais informações, consulte “Para copiar efeitos de um objeto para outro” na página 195.

Para alterar a forma de uma extrusão vetorial

Para	Faça o seguinte
Girar uma extrusão	Selecione um objeto com extrusão. Clique no botão **Rotação de extrusão** na barra de propriedades. Arraste a extrusão na direção desejada.
Alterar a direção de uma extrusão	Usando a ferramenta **Extrusão** , clique em uma extrusão. Clique no ponto de fuga e arraste para a direção desejada.
Alterar a profundidade de uma extrusão	Usando a ferramenta **Extrusão** , clique em uma extrusão. Arraste o controle deslizante entre as alças de vetor interativas.
Arredondar os cantos de um retângulo ou quadrado com extrusão	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** . Arraste um nó do canto ao longo do contorno do retângulo ou quadrado.

Para remover uma extrusão vetorial

1 Selecione um objeto com extrusão.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar extrusão**.

Também é possível remover uma extrusão vetorial clicando no botão **Limpar extrusão** na barra de propriedades.

Para aplicar um preenchimento a uma extrusão

1 Selecione um objeto com extrusão com a ferramenta **Extrusão** .

2 Clique no botão **Cor da extrusão** na barra de propriedades.

3 Clique em um dos botões a seguir:

- **Usar preenchimento de objeto** — aplica o preenchimento do objeto à extrusão
- **Usar cor sólida** — aplica uma cor sólida à extrusão
- **Usar sombreamento de cor** — aplica um preenchimento gradiente à extrusão

Para aplicar um preenchimento de textura ou de padrão sem quebras a um objeto, ative a caixa de seleção **Distribuir preenchimentos** antes de clicar no botão **Usar preenchimento de objeto**.

Para aplicar bordas chanfradas a uma extrusão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Extrusão** .

2 Selecione um objeto com extrusão.

3 Clique no botão **Chanfraduras de extrusão** na barra de propriedades.

4 Ative a caixa de seleção **Usar chanfradura**.

5 Digite um valor na caixa **Profundidade da chanfradura**.

6 Digite um valor na caixa **Ângulo da chanfradura**.

Você pode também definir a profundidade e o ângulo da chanfradura utilizando a caixa **Exibição interativa de chanfradura** abaixo da caixa de verificação **Usar chanfradura**.

Para mostrar apenas a chanfradura e ocultar a extrusão, ative a caixa de seleção **Mostrar apenas chanfradura**.

Para adicionar luz a uma extrusão

1 Selecione um objeto com extrusão.

2 Clique no botão **Iluminação de extrusão** na barra de propriedades.

3 Clique em um dos três botões de **Luz**.

As luzes aparecem como círculos numerados na janela de visualização.

4 Arraste os círculos numerados na janela **Visualização da intensidade da luz** para posicionar as luzes.

Para criar um sombreamento mais realista, ative a caixa de seleção **Usar toda a gama de cores**.

Você também pode

Ajustar a intensidade de uma fonte de luz	Selecione uma luz na janela **Visualização da intensidade da luz** e mova o controle deslizante **Intensidade**.
Remover uma fonte de luz	Clique em um botão **Luz** ativo.

Para alterar o ponto de fuga de uma extrusão

Para	Faça o seguinte
Bloquear um ponto de fuga	Clique duas vezes em um objeto com extrusão. Selecione **PF bloqueado para objeto** ou **PF bloqueado para página** na caixa de listagem **Propriedades do ponto de fuga** na barra de propriedades.
Copiar um ponto de fuga	Clique duas vezes em um objeto com extrusão que contém o ponto de fuga a ser alterado. Selecione **Copiar PF** na caixa de listagem **Propriedades do ponto de fuga** na barra de propriedades. Selecione o objeto com extrusão que contém o ponto de fuga a ser copiado.
Definir um ponto de fuga para duas extrusões	Clique duas vezes em um objeto com extrusão. Selecione **Ponto de fuga compartilhado** na caixa de listagem **Propriedades do ponto de fuga** na barra de propriedades. Selecione o objeto com extrusão que contém o ponto de fuga a ser copiado.

Criar efeitos de chanfradura

Um efeito de chanfradura adiciona profundidade 3D a um objeto gráfico ou de texto fazendo suas bordas parecerem inclinadas (recortadas em ângulo). Os efeitos de chanfradura podem conter cores exatas e compostas (CMYK), sendo ideais para impressão.

É possível remover um efeito de chanfradura a qualquer momento.

Os efeitos de chanfradura podem ser aplicados apenas a objetos vetoriais e texto artístico, não a bitmaps.

Estilos de chanfradura

Você pode escolher dentre os seguintes estilos de chanfradura:

- **Borda suave** — cria superfícies chanfradas que aparecem sombreadas em algumas áreas
- **Relevo** — faz com que um objeto tenha aparência em relevo

Da esquerda para a direita: Logotipo sem efeito de chanfradura, com efeito de chanfradura de Bordas Suaves e com efeito de chanfradura em Relevo

Superfícies chanfradas

É possível controlar a intensidade do efeito de chanfradura especificando a largura da superfície chanfrada.

Luz e cor

Um objeto com um efeito de chanfradura parece estar iluminado por luz ambiente branca (envolvente) e estar sob um ponto de luz. A luz ambiente tem baixa intensidade e não pode ser alterada. O ponto de luz também é branco por padrão, mas é possível alterar sua cor, intensidade e posição. Alterar a cor do ponto de luz afetará a cor das superfícies chanfradas. Alterar a intensidade do ponto de luz clareará ou escurecerá as superfícies chanfradas. Alterar a posição do ponto de luz determinará qual superfície chanfrada aparecerá iluminada.

É possível alterar a posição do ponto de luz especificando sua direção e altitude. A direção determina onde a fonte de luz está localizada no plano do objeto (por exemplo, à direita ou à esquerda de um objeto). A altitude determina a altura em que o ponto de luz está localizado em relação ao plano do objeto. Por exemplo, você pode posicionar o ponto de luz alinhado com o horizonte (altitude de 0°) ou diretamente acima do objeto (altitude de 90°).

Além disso, é possível alterar a cor das superfícies chanfradas que estão na sombra especificando a cor de sombreamento.

Para criar um efeito de chanfradura Borda suave

1 Selecione um objeto que esteja fechado e tenha um preenchimento aplicado a ele.
2 Clique em **Efeitos** ▸ **Chanfradura**.
3 Na janela de encaixe **Chanfradura**, escolha **Borda suave** na caixa de listagem **Estilo**.
4 Ative uma das seguintes opções de **Deslocamento de chanfradura**:
- **Para o centro** — permite criar superfícies chanfradas que se encontram no meio do objeto.
- **Distância** — permite especificar a largura das superfícies chanfradas. Digite um valor na caixa **Distância**.

Você também pode

Alterar a cor das superfícies chanfradas no sombreamento	Escolher uma cor no seletor de cores **Sombra**. As superfícies chanfradas se alteram para um tom da cor de sombreamento especificada.
Escolher uma cor de ponto de luz	Escolha a cor no seletor de cores **Luz**.
Alterar a intensidade do ponto de luz	Mova o controle deslizante **Intensidade**.
Especificar a posição do ponto de luz	Mova um dos seguintes controles deslizantes: • **Direção** • **Altitude**

Você também pode

	Os valores de direção variam de 0° a 360°; os valores de altitude variam de 0° a 90°.

Efeitos de chanfradura podem ser aplicados apenas a texto artístico. Você pode converter o texto de parágrafo em um texto artístico selecionando o texto com a ferramenta **Seleção** e, a seguir, clicando em **Texto** ▸ **Converter em texto artístico**.

O valor de altitude mais baixo (0°) posiciona o ponto de luz no plano do objeto; o valor de altitude mais alto (90°) posiciona o ponto de luz diretamente acima do objeto.

O efeito de uma cor de sombreamento é mais notado quando o ponto de luz está localizado próximo ao plano do objeto (valor de altitude baixo).

Usando um determinado valor de altitude, você pode alterar a posição do ponto de luz por meio da alteração do valor da direção. Por exemplo, em uma altitude de 45°, os seguintes valores de direção alteram a posição de um ponto de luz, como indicado abaixo:

- 45° posiciona o ponto de luz na parte superior direita.
- 135° posiciona o ponto de luz na parte superior esquerda.
- 225° posiciona o ponto de luz na parte inferior esquerda.
- 315° posiciona o ponto de luz na parte inferior direita.

Para criar um efeito Relevo

1. Selecione um objeto que esteja fechado e tenha um preenchimento aplicado a ele.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Chanfradura**.
3. Na janela de encaixe **Chanfradura**, escolha **Relevo** na caixa de listagem **Estilo**.
4. Na caixa **Distância**, digite um valor baixo.
5. Para alterar a intensidade do ponto de luz, mova o controle deslizante **Intensidade**.
6. Para especificar a direção do ponto de luz, mova o controle deslizante **Direção**.
7. Clique em **Aplicar**.

Caso deseje criar um efeito de chanfradura mais pronunciado, digite um valor mais alto na caixa **Distância** e reaplique o efeito.

Você também pode

Escolher uma cor de sombreamento	Escolher uma cor no seletor de cores **Sombra**.
Escolher uma cor de ponto de luz	Escolha a cor no seletor de cores **Luz**.

Para obter o efeito de chanfradura Relevo, crie duas duplicatas do objeto. As duplicatas são deslocados em direções opostas: uma em direção à fonte de luz e outra contra a fonte de luz. A cor da duplicata posicionada na direção do ponto de luz é uma mistura das cores do ponto de luz e do objeto e depende da intensidade da luz. A cor da duplicata posicionada longe do ponto de luz é uma mistura de 50% das cores do sombreamento e do objeto.

O controle deslizante **Altitude** fica desativado para o estilo de chanfradura Relevo.

Para remover um efeito de chanfradura

1. Selecione um objeto com um efeito de chanfradura aplicado.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar efeito**.

Criar sombreamentos

Os sombreamentos simulam a luz caindo sobre um objeto, a partir de uma entre cinco perspectivas específicas: plana, direita, esquerda, inferior e superior. Você pode adicionar sombreamentos à maioria dos objetos ou grupos de objetos, incluindo texto artístico, texto de parágrafo e bitmaps.

Sombreamentos criados no CorelDRAW são ideais para saídas impressas, mas não são apropriados para serem enviados a dispositivos como cortadoras de vinil e plotadoras. Para esses projetos são necessários sombreamentos recortáveis. Para adicionar um sombreamento recortável a um objeto é necessário duplicar o objeto, preencher a duplicata com uma cor escura e posicionar a duplicata atrás do objeto original. Para obter informações sobre como duplicar objetos, consulte "Para duplicar um objeto" na página 185.

Quando se adiciona um sombreamento, é possível alterar a sua perspectiva e ajustar atributos como cor, opacidade, nível de dissolução, ângulo e enevoamento.

Um sombreamento aplicado a um objeto

O efeito de enevoamento suaviza as bordas do sombreamento.

Depois de criar um sombreamento, você pode copiar ou cloná-lo para um objeto selecionado. Quando se copia um sombreamento, o objeto original e a cópia não têm conexão e podem ser editados de forma independente. Com a clonagem, os atributos de sombreamento do objeto principal são automaticamente aplicados a seu clone.

Separando-se um sombreamento de seu objeto, tem-se mais controle sobre o próprio sombreamento. Por exemplo, é possível editar o sombreamento da mesma forma como se edita uma transparência. Para obter informações sobre edição de uma transparência, consulte "Alterar a transparência dos objetos" na página 287.

Assim como acontece com as transparências, é possível aplicar um modo de mesclagem a um sombreamento para controlar o modo como a cor do sombreamento se mistura com a cor do objeto que está por baixo. Para obter mais informações sobre modos de mesclagem, consulte "Aplicar modos de mesclagem" na página 294.

Você pode remover um sombreamento.

Para adicionar um sombreamento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombreamento** .

2 Clique em um objeto.

3 Arraste a partir do centro ou da lateral do objeto até que o sombreamento esteja do tamanho desejado.

4 Especifique todos os atributos na barra de propriedades.

Não é possível adicionar sombreamentos a grupos com vínculos como, por exemplo, objetos misturados, objetos com contorno, objetos chanfrados, objetos com extrusão, objetos criados com a ferramenta **Mídia artística** ou outros sombreamentos.

Para adicionar um sombreamento recortável

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Duplicar**.

3 Clique em uma cor escura na paleta de cores exibida na tela.

4 Clique em **Organizar** ▸ **Ordenar** ▸ **Atrás** e clique no original para posicionar a duplicata atrás dele.

5 Ajuste a posição da duplicata.

Para copiar ou clonar um sombreamento

1 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar ou clonar um sombreamento.

2 Clique em **Efeitos** e clique em uma das seguintes opções:

- **Copiar efeito** ▸ **Sombreamento de**
- **Clonar efeito** ▸ **Sombreamento de**

3 Clique no sombreamento de um objeto.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar um sombreamento. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 195.

Para separar um sombreamento de um objeto

1 Selecione o sombreamento de um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar grupo de sombreamento**.

3 Arraste a sombra.

Para aplicar um modo de mesclagem a um sombreamento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombreamento** .

2 Selecione um objeto com sombreamento e escolha um modo de mesclagem na caixa de listagem **Operação de transparência** na barra de propriedades.

O modo de mesclagem padrão Multiplicar produz sombreamentos com efeito natural.

Para remover um sombreamento

1 Selecione o sombreamento de um objeto.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar sombreamento**.

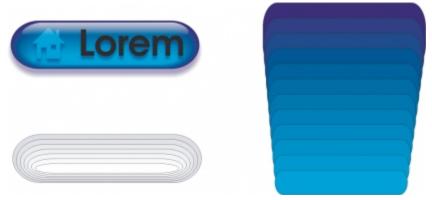
Você pode também remover um sombreamento de um objeto clicando no botão **Limpar sombreamento** na barra de propriedades.

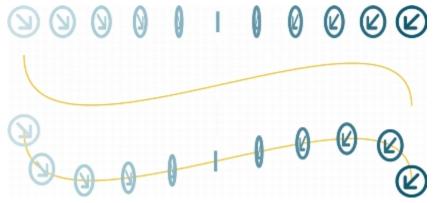
Misturar objetos

O CorelDRAW permite criar misturas, como misturas em linha reta, misturas ao longo de um caminho e misturas compostas. As misturas são usadas frequentemente para criar sombreamentos realísticos e destaques em objetos.

Os destaques e sombreamentos no objeto à direita foram criados usando misturas.

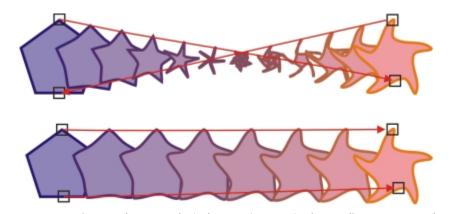
Uma mistura em linha reta mostra uma progressão na forma e no tamanho de um objeto para outro. As cores de preenchimento e de contorno dos objetos intermediários progridem em um caminho em linha reta através do espectro de cores. Os contornos de objetos intermediários exibem uma progressão gradual em espessura e forma.

depois de criar uma mistura, você pode copiar ou clonar suas configurações para outros objetos. Quando você copia uma mistura, o objeto assume todas as configurações relacionadas à mistura, exceto os atributos de contorno e preenchimento. Quando você clona uma mistura, as alterações na mistura original (também chamada mestre) são aplicadas ao clone.

Misturas de linha reta podem ser usadas para criar gráficos com uma aparência de vidro. O botão com efeito de ativação (esquerda) contém uma mistura de objetos sobrepostos misturados.

É possível ajustar objetos ao longo de parte ou de toda a forma de um caminho e adicionar um ou mais objetos a uma mistura, criando uma mistura composta.

A mistura de linha reta (parte superior) é ajustada a um caminho curvo (parte inferior).

É possível alterar a aparência de uma mistura ajustando o número e o espaçamento de seus objetos intermediários, a progressão de cores da mistura, os nós em que a mistura é mapeada, o caminho da mistura e os objetos inicial e final. É possível fundir os componentes de uma mistura dividida ou composta para criar um objeto único.

Esta mistura composta consiste de três misturas.

É possível também dividir e remover uma mistura.

Ao se mapear nós, controla-se a aparência de uma mistura. Dois nós no polígono são mapeados para dois nós na forma de estrela, mostrando uma transição mais gradual (parte de baixo).

Para misturar objetos

Para	Faça o seguinte
Misturar ao longo de uma linha reta	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mistura** . Selecione o primeiro objeto e arraste sobre o segundo objeto. Para redefinir a mistura, pressione **Esc** enquanto arrasta.
Misturar um objeto ao longo de um caminho à mão livre.	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mistura**. Selecione o primeiro objeto. Mantenha pressionada a tecla **Alt** e arraste uma linha para o segundo objeto.
Ajustar uma mistura ao caminho	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mistura** . Clique na mistura. Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades. Clique em **Novo caminho**. Com a seta curva, clique no caminho ao qual deseja ajustar a mistura.
Esticar a mistura sobre todo um caminho	Selecione uma mistura que já esteja ajustada a um caminho. Clique no botão **Mais opções de misturas** na barra de propriedades e ative a caixa de seleção **Misturar por todo o caminho**.
Criar uma mistura composta	Utilizando a ferramenta **Mistura**, arraste um objeto para o objeto inicial ou final de outra mistura.

Também é possível misturar objetos usando janela de encaixe **Mistura** (**Efeitos** ▶ **Mistura**).

Para copiar ou clonar uma mistura

1 Selecione os dois objetos que deseja misturar.

2 Clique em **Efeitos** e clique em uma das seguintes opções:

- **Copiar efeito** ▶ **Mistura de**
- **Clonar efeito** ▶ **Mistura de**

3 Selecione a mistura cujos atributos você deseja copiar ou clonar.

Não é possível copiar ou clonar uma mistura composta.

Você também pode usar a ferramenta **Atributo do conta-gotas** para copiar uma mistura. Para obter mais informações, consulte “Para copiar efeitos de um objeto para outro” na página 195.

Para definir o número de objetos intermediários em uma mistura

1 Selecione uma mistura.

2 Digite um valor na caixa **Misturar objetos** na barra de propriedades.

3 Aperte **Enter**.

Você pode definir taxas de aceleração de objetos e de cores clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo o controle deslizante correspondente.

Para definir a distância entre objetos em uma mistura ajustada a um caminho

1 Selecione uma mistura que esteja ajustada a um caminho.
2 Clique no botão **Espaçamento da mistura** na barra de propriedades.
3 Digite um valor na caixa **Misturar objetos** na barra de propriedades.
4 Aperte **Enter**.

Se você tiver usado o comando **Misturar por todo o caminho**, o botão **Espaçamento da mistura** não ficará disponível.

Você pode definir taxas de aceleração de objetos e de cores clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo o controle deslizante correspondente.

Para definir a progressão de cores em uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:
   - **Direcionar mistura**
   - **Mistura no sentido horário**
   - **Mistura no sentido anti-horário**

Não é possível criar progressões de cor utilizando objetos misturados preenchidos com bitmaps, textura, padrão ou PostScript.

Você pode definir a velocidade da transformação das cores dos objetos do primeiro ao último objeto clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo os controles deslizantes correspondentes.

Para mapear os nós de uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Clique no botão **Mais opções de mistura** na barra de propriedades e clique em **Mapear nós**.
3 Clique em um nó no objeto inicial e no objeto final.

Para trabalhar com os objetos iniciais ou finais de uma mistura

Para	Faça o seguinte
Selecionar o objeto inicial ou final	Selecione uma mistura, clique no botão **Iniciar e finalizar objetos** na barra de propriedades e clique em **Mostrar início** ou **Mostrar final**.
Alterar os objetos inicial ou final de uma mistura	Selecione uma mistura, clique no botão **Iniciar e finalizar objetos** na barra de propriedades e clique em **Novo início** ou **Novo final**. Clique em um objeto fora da mistura que deseja utilizar como início ou fim da mistura.
Fundir o objeto inicial ou final em uma mistura dividida ou composta	Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique no objeto do meio de uma mistura e no objeto de início ou de fim. Clique no botão

Para	Faça o seguinte
	Mais opções de mistura na barra de propriedades. Se tiver selecionado o objeto inicial, clique no botão **Início da fusão**. Se tiver selecionado o objeto final, clique no botão **Fim da fusão**.

Você pode reverter a direção da mistura clicando em **Objeto** ▸ **Ordenar** ▸ **Ordem inversa**.

Para alterar o caminho da mistura

1 Selecione uma mistura.

2 Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades e clique em **Novo caminho**.

3 Clique no caminho que deseja utilizar para a mistura.

Você também pode

Separar uma mistura de um caminho	Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades e clique em **Separar do caminho**.
Alterar o caminho de uma mistura à mão livre selecionada	Clique no caminho da mistura com a ferramenta **Forma** e arraste um nó do caminho.

Para selecionar o caminho da mistura, clique no botão **Propriedades do caminho** e clique em **Mostrar caminho**.

Para dividir uma mistura

1 Selecione uma mistura.

2 Clique no botão **Mais opções de mistura** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Dividir**.

4 Clique no objeto intermediário no ponto em que deseja dividir a mistura.

Você não pode dividir uma mistura no objeto intermediário imediatamente adjacente ao objeto inicial ou final.

Para remover uma mistura

1 Selecione uma mistura.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar mistura**.

Você pode também remover uma mistura selecionada clicando no botão **Limpar mistura** na barra de propriedades.

Texto

CorelDRAW® X7

Adicionar e manipular texto

O CorelDRAW fornece várias maneiras de adicionar e manipular o texto (também conhecido como tipo'). Você pode criar dois tipos de objetos de texto: texto artístico e texto de parágrafo. O Texto artístico é útil para adicionar uma única palavra ou uma linha de texto curta. O texto de parágrafo é adequado para criar documentos com muito texto, tais como boletins informativos ou brochuras.

Você pode alterar a posição e a aparência do texto. Por exemplo, você pode ajustar o texto em um caminho, circundar o texto em torno de objetos ou girar o texto. Você também pode formatar a aparência dos caracteres e parágrafos. Para obter mais informações, consulte "Formatar texto" na página 369.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Importar e colar texto

Você pode importar o texto em um documento novo ou existente. Isso permite que você crie o texto em um processador de texto e, a seguir, o adicione a um documento CorelDRAW. O CorelDRAW suporta os seguintes formatos de arquivo:

- Texto ANSI (TXT)
- Arquivos do Microsoft Word Document (DOC)
- Arquivos do Microsoft Word Open XML Document
- Arquivo do WordPerfect (WPD)

- Arquivos Rich Text Format (RTF)

Ao importar ou colar o texto, você pode escolher manter ou descartar as fontes e a formatação. Manter as fontes garante que o texto importado ou colado retenha sua fonte original. Manter a formatação mantém informações, como marcadores e colunas. Caso opte por descartar as fontes e a formatação, as propriedades do texto selecionado são aplicadas ao texto importado ou colado. Se nenhum texto for selecionado, as propriedades padrão de fonte e formatação são aplicadas ao texto importado ou colado. Para obter mais informações sobre importação de arquivos, consulte "Importar arquivos" na página 591. Para obter mais informações sobre colagem, consulte "Para colar um objeto em um desenho" na página 184.

O cursor de importação de texto permite que você posicione o texto na página de desenhos.

Você pode importar o texto em uma moldura de texto selecionado ou, se não selecionar uma moldura de texto, o texto importado será automaticamente inserido em uma nova moldura de texto na janela do documento. Por padrão, o tamanho das molduras de texto permanece estático, independentemente da quantidade de texto adicionada a elas. Qualquer texto que não se ajustar à moldura é ocultado, e a moldura é exibida na cor vermelha até que você a aumente ou a vincule a outra moldura de texto. Você pode ajustar o tamanho do texto a fim de que este caiba perfeitamente na moldura. Para obter mais informações, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 352.

Para importar o texto em um documento

1 Usar a ferramenta **Texto** e posicionar o cursor na moldura de texto para onde você deseja importar o texto.

Se não tiver uma moldura de texto no documento, pule a etapa 1 e siga para a etapa 2.

2 Clique em **Arquivo** ▶ **Importar**.

3 Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo está armazenado.

4 Clique no nome do arquivo.

5 Clique em **Importar**.

6 Na caixa de diálogo **Importar/colar texto**, selecione uma das seguintes opções:

- **Manter fontes e formatação**
- **Manter somente formatação**
- **Descartar fontes e formatação**

Para aplicar preto CMYK ao texto preto importado, ative a caixa de seleção **Forçar preto CMYK**. Essa caixa de seleção fica disponível quando você escolhe uma opção que mantém a formatação do texto.

7 Faça uma das opções abaixo:

- Posicione o cursor de importação na página de desenho e clique.
- Clique e arraste a página de desenho para definir o tamanho da moldura de texto.
- Pressione a **Barra de espaço** para colocar o texto importado no local padrão.

Para obter informações sobre a importação de um formato de arquivo específico, consulte "Formatos de arquivo suportados" na página 613.

Para colar o texto em um documento

1 Copiar ou recortar texto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

3 Na caixa de diálogo **Importar/colar texto**, ative uma das seguintes opções:

- **Manter fontes e formatação**
- **Manter somente formatação**
- **Descartar fontes e formatação**

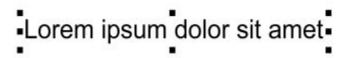
Para aplicar preto CMYK ao texto preto importado, ative a caixa de seleção **Forçar preto CMYK**. Essa caixa de seleção fica disponível quando você escolhe uma opção que mantém a formatação do texto.

Se você escolher manter fontes, e o texto que você importou solicitar uma fonte que não está instalada no computador, o sistema de correspondência de fontes PANOSE substituirá a fonte. Para obter mais informações, consulte "Substituir fontes" na página 399.

Você também pode definir opções de hifenização para o texto importado. Para obter mais informações sobre as opções de hifenização, consulte "Para criar uma definição personalizada para hifenização opcional" na página 391.

Para usar as mesmas opções de formatação sempre que importar ou colar texto, ative a caixa de seleção **Não mostrar este aviso novamente**. Para reativar o aviso, clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clique em **Avisos** na lista de categorias **Área de trabalho** e ative a caixa de seleção **Colar e importar texto**.

Adicionar texto artístico

O texto artístico é útil para adicionar palavras curtas ou linhas curtas de texto, como títulos, a um documento. Você pode aplicar uma ampla gama de efeitos ao texto artístico, como sombreamentos ou um contorno.

O texto artístico é exibido em uma caixa delimitadora na janela do documento

Você pode adicionar o texto artístico em um caminho aberto ou fechado ou ajustar o existente a um caminho. Para obter mais informações, consulte "Ajustar texto a um caminho" na página 361.

Além disso, você também pode atribuir hyperlinks ao texto. Para obter mais informações, consulte "Para atribuir um hyperlink ao texto" na página 582.

Para adicionar texto artístico

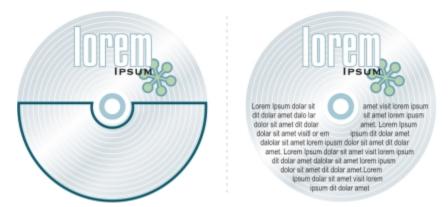
- Usando a ferramenta **Texto**, clique em qualquer parte da página de desenho e digite.

Você pode converter o texto artístico em um texto de parágrafo selecionando o texto artístico com a ferramenta **Seleção** e , a seguir, clicando em **Texto** ▸ **Converter em texto de parágrafo**.

Adicionar texto de parágrafo

Você adiciona o texto de paragrafo a um documento usando as molduras de texto. O texto de parágrafo, também conhecido como "texto em bloco", normalmente é usado para corpos maiores de texto que tenham requisitos maiores de formatação. Por exemplo, você pode usar o texto de parágrafo ao criar brochuras, boletins informativos, catálogos ou outros documentos com muito texto.

Você pode inserir uma moldura de texto diretamente na janela de desenhos. Você pode colocar o texto dentro de um objeto gráfico, o que aumenta o número de formas diferentes que você pode usar como molduras de texto. Você pode criar uma moldura de texto a partir de um objeto fechado e digitar o texto dentro desta. Você pode separar a moldura a partir do objeto a qualquer momento, a fim de que você possa modificá-lo de maneira independente. Você pode converter uma moldura de texto em um objeto.

Se desejar ver o layout do documento antes de adicionar o conteúdo final, você pode preencher as molduras do texto com texto de espaço reservado temporário. Você também pode usar o texto de espaço reservado personalizado.

Texto de parágrafo colocado dentro de um objeto. Torne o objeto invisível removendo seu contorno.

Por padrão, as molduras de texto possuem um tamanho fixo, independentemente da quantidade de texto adicionada a elas. Você pode aumentar ou diminuir o tamanho da moldura a fim de que o texto se ajuste à moldura. Se você adicionar mais texto do que o permitido pela moldura, o texto continua além da borda inferior direita da moldura do texto, mas permanece escondido. A cor da moldura torna-se vermelha para avisá-lo de que há texto adicional. Você pode corrigir o texto excedente manualmente aumentando o tamanho da moldura, ajustando o tamanho do texto, ajustando a largura da coluna ou vinculando a moldura a outra moldura de texto. Para obter mais informações, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 352.

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Cras
lobortis viverra dolor, a faucibus nisl
semper euismod. Phasellus
commodo felis ac urna varius mattis.
Etiam sed enim sapien. Nunc lacinia

A moldura de texto se torna vermelha para indicar que há texto adicional.

Você também pode escolher ajustar o tamanho em pontos de texto automaticamente a fim que este se ajuste completamente à moldura. Se o texto for excedente, o CorelDRAW reduzirá automaticamente o tamanho em ponto. Se o texto for pequeno, o aplicativo o expandirá para preencher a moldura.

O tamanho em ponto do texto na moldura (à esquerda) foi automaticamente ajustado a fim de que este se ajustasse completamente à moldura (à direita).

Você também pode alterar a formatação das molduras de texto de parágrafo selecionadas e de qualquer moldura a que estejam vinculados. Para obter informações, consulte "Para especificar as preferências de formatação para molduras de texto" na página 354. Você também pode alinhar o texto em uma moldura de texto usando a grade da linha de base. Para obter mais informações, consulte "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 355.

Além disso, você também pode atribuir hyperlinks ao texto de parágrafo. Para obter mais informações, consulte "Para atribuir um hyperlink ao texto" na página 582. Você também pode alterar a orientação do texto para texto asiático. Para obter mais informações, consulte "Para escolher uma orientação de texto para texto Asiático" na página 393.

Para adicionar texto de parágrafo

1 Clique na ferramenta **Texto** .

2 Arraste na janela de desenho para dimensionar a moldura de texto de parágrafo.

3 Digite dentro da moldura de texto.

Você também pode

Definir a largura da coluna da moldura de texto para ajustar automaticamente o texto	Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**. Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras. Na área **Moldura**, clique nos botões **Colunas**. Na caixa de diálogo **Configurações da coluna**, ative a opção **Ajustar automaticamente a largura da moldura**.
Aplicar uma cor de fundo a uma moldura do texto	Abra o seletor de cor **Fundo** e clique em uma cor.

Uma moldura de texto vermelha indica texto excedente. Você pode corrigir o texto excedente manualmente aumentando o tamanho da moldura, ajustando o tamanho do texto ou vinculando a moldura a outra moldura de texto. Para obter mais informações, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 352. Você pode corrigir o texto excedente automaticamente clicando em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Ajustar o texto à moldura**.

Você pode usar a ferramenta **Seleção** para ajustar o tamanho de uma moldura de texto de parágrafo. Clique na moldura de texto e arraste uma das alças de seleção.

Para criar uma moldura a partir de um objeto

1 Faça uma das opções abaixo:

- Com a ferramenta **Seleção** , clique no objeto no qual você deseja inserir uma moldura de texto.
- Com uma ferramenta de desenho, desenha uma forma fechada.

2 Selecione o objeto e clique no **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Criar moldura de texto vazia**.

Você também pode

Criar uma moldura de texto a partir de um objeto usando a ferramenta **Texto**	Clique na ferramenta **Texto** . Mova o ponteiro sobre o contorno do objeto e clique no objeto quando o ponteiro se alterar para um ponteiro **Inserir no ponteiro do objeto** . Digite dentro da moldura de texto.
Criar uma moldura de texto a partir de um objeto no menu de clique com o botão direito	Clique com o botão direito no objeto e clique no **Tipo de moldura** ▸ **Criar uma moldura de texto vazia**.
Criar uma moldura de texto a partir de um objeto usando a ferramenta **Layout**	Clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Layout**. Com a ferramenta **Seleção** , clique no objeto no qual você deseja inserir uma moldura de texto. Clique no botão **Moldura de texto**.

Para converter uma moldura de texto em um objeto

- Clique com o botão direito na moldura de texto, selecione **Tipo de moldura** e clique em **Nenhuma**.

Se a moldura contiver conteúdo, este será excluído quando a moldura for revertida para um objeto regular.

Você também pode clicar no botão **Nenhuma moldura** na barra de ferramentas **Layout**. Para abrir a barra de ferramentas **Layout**, clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Layout**.

Para separar uma moldura de texto de um objeto

1 Clique na ferramenta **Seleção** .

2 Selecione o objeto que inclui a moldura de texto

3 Clique em **Objeto** ▸ **Separar texto de parágrafo dentro de um caminho**.

A moldura do texto e o objeto podem ser movidos ou editados separadamente.

Quando você separa uma moldura de texto de alguns objetos, como elipses ou estrelas, o texto não mantém a forma do objeto. Como alternativa,o texto é contido em uma moldura de texto retangular padrão.

Para inserir o texto de espaço reservado

1 Selecione uma moldura de texto vazia.

2 Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Inserir texto de espaço reservado**.

É possível personalizar o texto de espaço reservado criando um texto em um processador ou aplicativo de texto e salvando o documento como espaço reservado .rtf. Você precisa armazenar o arquivo na pasta **Usuários** a seguir: **Meu Documentos\Corel\Corel Content**. Na próxima vez que iniciar o aplicativo, o texto de espaço reservado personalizado será inserido na moldura do texto. No entanto, se você salvar o arquivo usando um nome de arquivo incorreto ou na pasta errada, o texto de espaço reservado padrão "Lorem ipsum" será inserido na moldura do texto.

Você pode inserir um texto de espaço reservado em várias molduras clicando na ferramenta **Seleção** , selecionando as molduras de texto enquanto mantém pressionada a tecla **Shift** e, a seguir, selecionando **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Inserir texto de espaço reservado**.

Você também pode selecionar a moldura de texto vazia, clicar com o botão direito e selecionar **Inserir texto de espaço reservado**.

Ao inserir um texto de espaço reservado na primeira moldura em molduras vinculadas, o texto do espaço reservado preenche todas as molduras.

É possível desfazer a inserção de texto doe espaço reservado clicando em **Editar** ▸ **Desfazer inserção de texto de espaço reservado**.

Para ajustar o texto para preencher a moldura do texto

1 Selecione uma moldura de texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Ajustar texto à moldura**.

Se escolher ajustar o texto em uma moldura que esteja vinculada a outras molduras, o aplicativo ajusta o tamanho do texto em todas as molduras de texto vinculadas. Para obter mais informações sobre como vincular molduras de texto, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 352.

Adicionar colunas a molduras de texto

Você pode distribuir o texto em colunas. As colunas são úteis para fazer o design de projetos com muito texto, tais como boletins informativos, revistas e jornais. Você pode criar colunas de larguras iguais ou variáveis entre colunas/fileiras. Você também pode aplicar fluxos de texto da direita para a esquerda às colunas para texto bidirecional (bidi), como arábico e hebreu (observe que esta opção está disponível somente para certos idiomas).

O texto na moldura (à esquerda) foi distribuído em duas colunas (à direita).

Para adicionar colunas a uma moldura de texto

1 Selecione uma moldura de texto de parágrafo.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras.

4 Digite um valor na caixa **Número de colunas**.

Para redimensionar as colunas da moldura do texto

1 Clique na ferramenta **Texto** e selecione uma moldura de texto com colunas.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Ajuste manualmente a coluna e a largura do espaço entre colunas	Clique na ferramenta **Texto** . Arraste a alça de seleção do lateral da coluna.
Defina a coluna e largura de espaço entre coluna específicas	Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras. Clique no botão **Colunas** e digite os valores nas caixas **Largura** ou **Espaço entre colunas**.
Crie colunas de larguras iguais automaticamente	Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras. Clique no botão de configurações **Colunas** e ative a caixa de seleção **Igualar largura da coluna**.

Para alterar o fluxo do texto bidirecional em colunas

1 Selecione uma moldura de texto de parágrafo.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras.

4 Ative a caixa de verificação **Colunas da direita para a esquerda**.

A opção **Colunas da direita para a esquerda** está disponível somente para idiomas bidirecionais, como hebreu e arábico. O teclado adequado também deve ser instalado.

Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo

Você pode combinar molduras de texto. Também é possível separar molduras de texto em subcomponentes — colunas, parágrafos, marcadores, linhas, palavras e caracteres. Toda vez que você separa uma moldura de texto, os subcomponentes são colocados em molduras de texto separadas.

Vincular molduras de texto dirige o texto excedente de uma moldura de texto para a outra. Se você redimensionar uma moldura vinculada ou alterar o tamanho do texto, a quantidade de texto na próxima moldura é ajustada automaticamente. Você pode vincular molduras de texto antes ou depois de digitar o texto.

Não é possível vincular texto artístico. No entanto, é possível vincular uma moldura de parágrafo a um objeto fechado ou aberto. Quando se vincula uma moldura a um objeto aberto, como uma linha, o texto flui ao longo do caminho da linha. A vinculação de uma moldura de texto a um objeto fechado, como um retângulo, insere uma moldura de texto de parágrafo e direciona o fluxo do texto para dentro do objeto. Se o texto exceder o caminho aberto ou fechado, você poderá vinculá-lo a uma outra moldura de texto ou objeto. Você também pode vincular molduras e objetos existentes nas páginas ou criar uma moldura vinculada no mesmo local em outra página.

Após vincular as molduras de texto, você pode redirecionar o fluxo de uma moldura de texto ou objeto para outro. Quando você seleciona a moldura ou objeto de texto, uma seta azul indica a direção do fluxo de texto. Você pode ocultar ou exibir tais setas.

É possível fazer o texto fluir entre molduras e objetos de texto vinculando o texto.

Você pode remover vínculos entre várias molduras e entre molduras e objetos. Quando se tem somente duas molduras de texto de parágrafo vinculadas e se deseja remover o vínculo, o texto excedente permanece na segunda moldura. Excluir uma moldura que faz parte de uma série de molduras vinculadas redireciona o fluxo de texto para a próxima moldura ou objeto.

Por padrão, a formatação de parágrafo, como colunas, capitulações e marcadores, é aplicada somente às molduras de texto selecionadas. No entanto, é possível alterar as configurações para que a formatação seja aplicada a todas as molduras de texto vinculadas ou a todas as molduras de texto selecionadas e vinculadas subsequentemente. Por exemplo, se você aplicar colunas ao texto em uma moldura de texto, poderá escolher se também deseja aplicar as colunas ao texto em todas as molduras de texto vinculadas.

Para combinar ou separar molduras de texto de parágrafo

1 Selecione uma moldura de texto.

Se estiver combinando molduras de texto, mantenha pressionada a tecla **Shift** e utilize a ferramenta **Seleção** para selecionar as molduras de texto subsequentes.

2 Clique em **Objeto** e clique em uma das seguintes opções:

- **Combinar**
- **Separar**

Molduras de texto com envelopes, texto ajustado a um caminho e molduras vinculadas não podem ser combinados.

Se você selecionar primeiro uma moldura de texto com colunas, a moldura de texto combinada terá colunas.

Para vincular molduras de texto de parágrafo e objetos

1 Selecione a moldura de texto inicial usando a ferramenta **Texto** .

2 Clique na guia **Fluxo de texto** na base da moldura de texto ou objeto.

Se todo o texto não couber na moldura de texto, a guia conterá uma seta e a moldura de texto fica vermelha.

3 Quando o ponteiro for alterado para um ponteiro **Vincular a** , faça o seguinte:

- Para vincular a uma moldura ou objeto na mesma página, clique na moldura do texto ou objeto no qual você deseja continuar o fluxo de texto.
- Para vincular a uma moldura existente ou objeto em uma página diferente, clique na guia correspondente **Página** no navegador do documento e, a seguir, clique na moldura do texto ou objeto.
- Para criar uma nova moldura vinculada em outra página, clique na guia correspondente **Página** no navegador do documento e passe o ponteiro sobre a área da página de desenho que corresponde à posição da primeira moldura. Quando for exibida uma exibição da moldura, clique para criar a moldura vinculada. A nova moldura possui o mesmo tamanho e posição que a moldura original. Se você clicar em outro lugar na página, a moldura do texto criada é do tamanho de toda a página.

Se uma moldura de texto é vinculada, a guia **Fluxo de texto** é alterada e uma seta azul indica a direção do fluxo de texto. Se o texto vinculado estiver em outra página, serão exibidos o número da página e uma linha azul tracejada. Para ocultar ou exibir esses indicadores, consulte "Para especificar as preferências de formatação para molduras de texto" na página 354.

Para vincular as molduras de texto com sucesso, você deve certificar-se de que o dimensionamento automático das molduras está desativado. Para obter mais informações, consulte "Para adicionar texto de parágrafo" na página 349.

Para redirecionar o fluxo de texto para uma moldura de texto ou objeto diferente

1 Usando a ferramenta **Seleção** , clique na guia **Fluxo de texto** na parte inferior da moldura ou do objeto que contém o fluxo de texto que você deseja modificar.

2 Selecione a nova moldura de texto ou objeto no qual deseja que o fluxo de texto continue.

Para remover vínculos entre molduras ou objetos de texto

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione as molduras ou objetos vinculados.

2 Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Desvincular**.

Você pode desconectar as molduras vinculadas em diferentes páginas somente se estas estiverem em páginas lado a lado.

Você também pode remover os links clicando em uma moldura de texto e, a seguir, clicando em **Organizar** ▸ **Quebrar texto**.

Para especificar as preferências de formatação para molduras de texto

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Moldura de texto de parágrafo**.

Para ocultar ou exibir os indicadores de fluxo de texto, desative ou ative a caixa de seleção **Mostrar vínculo de molduras de texto**.

3 Na área **Ao editar, aplicar formatação de parágrafo de texto**, ative uma das seguintes opções:

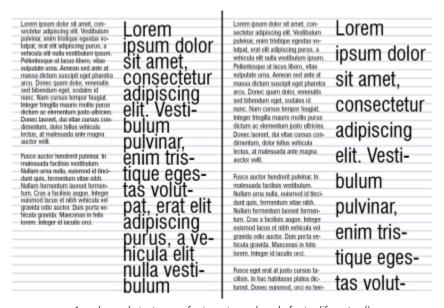
- **Todas as molduras vinculadas** — aplica a formatação de parágrafo às molduras de texto selecionadas e a todas as molduras de texto vinculadas a elas
- **Apenas as molduras selecionadas** — aplica a formatação de parágrafo apenas às molduras selecionadas
- **Molduras selecionadas e às subsequentes** — aplica a formatação de parágrafo às molduras de texto selecionadas e a todas as molduras de texto vinculadas posteriormente a elas

Você também pode

Exibir e ocultar molduras de texto	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Moldura de texto de parágrafo** na lista de categorias **Espaço de trabalho**. Ative a caixa de listagem **Mostrar molduras de texto**.
Ative a expansão ou a redução automática de molduras para ajustar o texto	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Moldura de texto de parágrafo** na lista de categorias **Espaço de trabalho**. Ative a caixa de seleção **Expandir e diminuir molduras de texto de parágrafo para ajustar o texto**.
Certifique-se de que todas as molduras do texto são compatíveis com a web	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Moldura de texto de parágrafo** na lista de categorias **Espaço de trabalho**. Ative a caixa de seleção **Tornar todas as molduras de texto do novo parágrafo compatíveis com a web**.

Alinhar o texto usando a grade da linha de base

Você pode alinhar o texto em uma moldura ou em molduras diferentes usando a grade de linha de base. Isso é útil, por exemplo, quando você deseja alinhar duas ou mais molduras de texto que contenham fontes, tamanho de fontes e espaçamentos diferentes.

Todos os objetos podem ser alinhados à grade da linha de base. E somente molduras de texto podem se alinhar à grade da linha de base. O alinhamento é ativado ou desativado para todos os objetos (é uma configuração da grade). O alinhamento é ativado ou desativado para as molduras individuais (é uma configuração de moldura de texto). Para obter informações sobre como exibir ou ocultar a grade da linha de base, ative ou desative o alinhamento, altere a cor da grade e configure o espaçamento de linhas; consulte "Configurar a grade da linha de base" na página 468.

As colunas de texto com fontes e tamanhos de fonte diferentes (à esquerda) são alinhadas usando uma grade da linha de base (à direita).

Quando você alinha o texto de parágrafo à grade da linha de base, o espaçamento de linha é ajustado automaticamente a fim de que as linhas do texto se posicionem na grade de linha de base. Quando o texto está alinhado à grade da linha de base, o espaçamento de linhas é controlado pela grade, em vez de pelas propriedades do texto que foram definidas anteriormente. Para obter mais informações sobre espaçamento de linhas, consulte "Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos" na página 381.

Você pode definir uma ou mais molduras de texto para alinhar a grade da linha de base. Quando essa opção for ativada, o texto na moldura de texto é alinhado com a grade da linha de base, e a maior parte da moldura de texto se sobrepõe com a página de desenhos. Se a moldura do texto for movida completamente para fora da página de desenho, o texto não será mais alinhado à grade da linha de base.

Se você alinhar uma moldura de texto à grade da linha de base e, a seguir, vinculá-la a outra moldura, ambas as molduras serão alinhadas à grade da linha de base. Se você alinhar uma das diversas molduras já vinculadas à grade da linha de base, somente as molduras selecionadas estarão alinhadas. Para obter mais informações sobre como vincular molduras de texto, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 352.

Para alinhar um texto de parágrafo à grade da linha de base

1. Clique em **Exibir** ▸ **Grade** ▸ **Grade da linha de base**.
2. Selecione uma moldura de texto.
3. Clique em **Texto** ▸ **Alinhar à linha de base**.

Você também pode clicar com o botão direito na moldura do texto e selecionar **Alinhar à grade da linha de base**.

Você pode alinhar várias molduras selecionadas ao mesmo tempo.

Selecionar texto

O CorelDRAW permite que você selecione o texto para editar caracteres específicos ou modificá-los como um objeto. Por exemplo, você pode selecionar caracteres específicos para alterar a fonte ou selecionar um objeto de texto, como uma moldura de texto, a fim de que você possa movê-los

Para selecionar um objeto de texto

Para	Faça o seguinte
Selecione o texto artístico	Clique no texto artístico usando a ferramenta **Seleção**.
Selecione uma moldura de texto	Clique na moldura de texto usando a ferramenta **Seleção**.

Você pode usar a ferramenta **Seleção** para selecionar vários objetos de texto. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto de texto.

Para selecionar o texto para edição

Para	Faça o seguinte
Selecione caracteres específicos de textos artísticos e de parágrafo para edição	Usando a ferramenta **Texto**, arraste o mouse pelo texto.
Selecione uma moldura de texto para edição	Clique na moldura de texto usando a ferramenta **Texto**.

Localizar, editar e converter texto

É possível localizar texto em um documento e substituí-lo automaticamente. Você também pode localizar caracteres especiais, como travessão ou hífen opcional. Você pode editar texto diretamente na janela de desenho ou em uma caixa de diálogo.

Opções adicionais de formatação estão disponíveis para texto de parágrafo. Para aplicar essas opções de formatação ao texto artístico, primeiramente, você precisa converter o texto artístico em texto de parágrafo. Da mesma forma, você pode aplicar efeitos especiais a texto de parágrafo convertendo-o em texto artístico. Converter o texto pode resultar na perda de qualquer formatação.

Também é possível converter tanto texto de parágrafo quanto texto artístico em curvas. Ao transformar caracteres em linhas ou objetos curvos, você pode adicionar, excluir ou mover os nós de caracteres individuais para alterar sua forma. Para obter mais informações, consulte “Utilizar objetos de curva” na página 137.

Quando se converte texto em curvas, a aparência do texto será preservada, incluindo fonte, estilo, posição de caracteres e rotação, espaçamento e todas as outras configurações e efeitos de texto. Qualquer objeto de texto vinculado também é convertido para curvas. Se você converter texto de parágrafo em uma moldura de texto de tamanho fixo em curvas, todo o texto que exceder a moldura é excluído. Para obter informações sobre ajuste de texto a uma moldura, consulte “Formatar texto” na página 369.

Para localizar texto

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir** ▸ **Localizar texto**.

2 Digite o texto que deseja localizar na caixa **Localizar**.

Para localizar o texto especificado com distinção entre letras maiúsculas e minúsculas, ative a caixa de seleção **Coincidir maiúsculas/minúsculas**.

3 Clique em **Localizar próxima**.

Você também pode localizar caracteres especiais clicando na seta à direita da caixa **Localizar**, escolhendo um caractere especial e clicando em **Localizar próxima**.

Para localizar e substituir texto

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir** ▸ **Substituir texto**.

2 Digite o texto que deseja localizar na caixa **Localizar**.

Para localizar o texto especificado com distinção entre letras maiúsculas e minúsculas, ative a caixa de seleção **Coincidir maiúsculas/minúsculas**.

Se desejar localizar apenas palavras inteiras, ative a caixa de seleção **Localizar palavras inteiras**.

3 Digite o texto de substituição na caixa **Substituir por**.

4 Clique em um dos botões a seguir:

- **Localizar próxima** — localiza a próxima ocorrência do texto especificado na caixa **Localizar**
- **Substituir** — substitui a ocorrência selecionada do texto especificado na caixa **Localizar**. Se nenhuma ocorrência estiver selecionada, **Substituir** localizará a próxima ocorrência.
- **Substituir tudo** — substitui todas as ocorrências do texto especificado na caixa **Localizar**

Para editar texto

1 Clique na ferramenta **Texto** .

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Editar texto artístico	Clique no texto artístico.
Editar texto de parágrafo	Clique dentro da moldura de texto.

O texto convertido em curvas não pode ser editado.

Você também pode editar o texto clicando em **Texto** ▸ **Editar texto** e fazer alterações no texto na caixa de diálogo **Editar texto**.

Para converter texto

Para	Faça o seguinte
Converter texto de parágrafo em texto artístico	Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o texto e clique em **Texto** ▸ **Converter em texto artístico**.
Converter texto artístico em texto de parágrafo	Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o texto e clique em **Texto** ▸ **Converter em texto de parágrafo**.
Converter texto artístico ou de parágrafo em curvas	Com a ferramenta **Seleção** , selecione o texto e clique em **Objeto** ▸ **Converter em curvas**.

O texto de parágrafo não pode ser convertido em texto artístico quando estiver em uma moldura vinculada, tiver um texto excedente ou efeitos especiais aplicados a esta.

Você pode também converter texto para curvas clicando na ferramenta **Seleção** , clicando com o botão direito no texto e clicando em **Converter para curvas**.

Deslocar, girar, espelhar e virar o texto

Você pode deslocar os caracteres de texto artístico e de parágrafo verticalmente ou horizontalmente ou girá-los para criar efeitos interessantes. Você pode endireitar os caracteres em sua posição original e retornar os caracteres deslocados verticalmente para a linha de base. Você também pode espelhar ou virar os caracteres do texto artístico e de parágrafo.

Para acertar a posição de um objeto de texto inteiro que é ajustado a um caminho, como um círculo ou uma linha à mão livre, consulte "Para ajustar a posição do texto ajustado a um caminho" na página 362.

Caracteres girados

Para deslocar ou girar um caractere

1 Selecione um ou mais caracteres usando a ferramenta **Texto** .

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

Para exibir a janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Clique no botão seta localizada na parte inferior da área **Caractere** para exibir as opções adicionais.

4 Digite um valor em uma das caixas a seguir:

- **Deslocamento de caractere horizontal** — um número positivo move os caracteres para a direita e um número negativo move-os para a esquerda.
- **Deslocamento de caractere vertical** — um número positivo move os caracteres para cima e um número negativo move-os para baixo.
- **Ângulo do caractere** — um número positivo gira os caracteres em sentido anti-horário e um número negativo gira-os em sentido horário.

Você também pode usar a ferramenta **Forma** para mudar ou girar caracteres. Selecione o nó ou nós de caractere e, em seguida, digite valores na caixa **Deslocamento de caractere horizontal**, **Deslocamento de caractere vertical** ou **Ângulo do caractere** na barra de propriedades.

Para endireitar um caractere deslocado ou girado

1 Selecione um ou mais caracteres usando a ferramenta **Texto** .

2 Clique em **Texto** ▸ **Endireitar texto**.

Para retornar um caractere deslocado verticalmente à linha de base

1 Na caixa de ferramentas, clique no menu desdobrável **Forma** .

2 Clique na ferramenta **Forma** .

3 Selecione o objeto de texto e selecione o nó à esquerda do caractere.

4 Clique em **Texto** ▸ **Alinhar à linha de base**.

Para espelhar o texto

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione um objeto de texto.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões.

- **Espelhar horizontalmente** — vira os caracteres do texto da esquerda para a direita
- **Espelhar verticalmente** — vira os caracteres do texto de cima para baixo

Também é possível espelhar um texto mantendo a tecla **Ctrl** pressionada e arrastando uma alça de seleção na direção oposta à do objeto.

Você também pode espelhar o texto ajustado a um caminho. Para obter mais informações, consulte “Para espelhar texto ajustado a um caminho” na página 363.

Da esquerda para a direita: Texto no formato original, espelhado verticalmente e espelhado horizontalmente

Para virar texto arrastando diagonalmente

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione o texto artístico ou a moldura de texto de parágrafo.

2 Arraste uma alça de seleção do meio pelo texto até após a alça do canto do lado oposto.

Mover texto

CorelDRAW oferece diferentes métodos para mover o texto. Se você selecionar o texto como um objeto, como um bloco de texto artístico ou uma moldura de texto, você pode movê-lo para uma nova posição, como faria com qualquer outro objeto.

Você também pode mover uma seleção do texto de parágrafo entre molduras de texto ou mover o texto artístico entre objetos de texto artístico. Também é possível mover o texto de parágrafo para um objeto de texto artístico e texto artístico para uma moldura de texto de parágrafo.

Para mover um objeto de texto

1 Clique na ferramenta **Seleção** .
2 Arraste um objeto de texto para uma nova posição na janela de desenho.

Para mover uma seleção de texto

1 Clique na ferramenta **Texto** .
2 Selecione o texto que deseja mover.
3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Mover texto dentro do mesmo objeto de texto	Arraste o texto para uma nova posição no objeto de texto. O cursor do texto é exibido para indicar o ponto de inserção.
Mova o texto para outro objeto de texto.	Arraste o texto para outro objeto de texto. O cursor do texto é exibido para indicar o ponto de inserção.
Mover ou copiar texto selecionado para um novo objeto de texto	Com o botão direito do mouse, arraste a página para um novo local, solte o botão do mouse e clique em **Copiar aqui** ou **Mover aqui**.
Mover um caractere individual à vontade na janela de desenho	Clique na ferramenta **Forma** , selecione o objeto de texto e arraste uma alça de seleção de caractere no canto inferior esquerdo do caractere.

Circundar texto

É possível alterar a forma do texto circundando texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou uma moldura de texto. Você pode circundar texto usando estilos de circundamento de contorno ou quadrado. Os estilos de circundamento de contorno seguem a curva do objeto. Os estilos de circundamento de quadrado seguem a caixa delimitadora do objeto. Também é possível ajustar a quantidade de espaço entre o texto de parágrafo e o objeto ou o texto e remover qualquer estilo de circundamento aplicado anteriormente.

Texto circundado em torno de um objeto usando o estilo de circundamento de contorno (esquerda) e o estilo de circundamento de quadrado (direita)

Para circundar o texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou moldura de texto

1 Selecione o objeto ou texto em torno do qual deseja circundar o texto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.
3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Resumo** para exibir as opções de circundamento.
4 Escolha um estilo de circundamento na caixa de listagem **Circundar texto do parágrafo**.

Para alterar a quantidade de espaço entre o texto circundado e o objeto ou texto, altere o valor na caixa **Deslocamento do circundamento de texto**.

5 Clique na ferramenta **Texto** e arraste sobre o objeto ou texto para criar uma moldura de texto de parágrafo.

6 Digite o texto na moldura de texto.

Você pode circundar o texto de parágrafo existente em torno de um objeto selecionado aplicando um estilo de circundamento ao objeto e arrastando a moldura de texto sobre o objeto.

Para remover um estilo de circundamento

1 Selecione o texto circundado ou o objeto que ele circunda.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Resumo** para exibir as opções de circundamento.

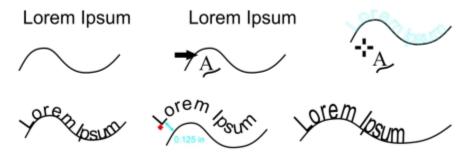
4 Escolha **Nenhum** na caixa de listagem **Circundar texto**.

Ajustar texto a um caminho

Você pode adicionar texto artístico ao longo do caminho de um objeto aberto (uma linha, por exemplo), ou de um objeto fechado (um quadrado, por exemplo). Também é possível ajustar texto existente a um caminho. O texto de parágrafo em uma moldura de texto pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

Após ajustar o texto a um caminho, é possível ajustar a posição do texto em relação ao caminho. Por exemplo, você pode espelhar o texto de forma horizontal, vertical ou ambas. Usando o espaçamento das graduações, você pode especificar uma distância exata entre o texto e o caminho.

O CorelDRAW trata texto ajustado a um caminho como um objeto. Entretanto, você pode separar o texto do objeto, se não desejar mais que ele faça parte do caminho. Quando se separa texto de um caminho curvo ou fechado, ele mantém a forma do objeto ao qual estava ajustado. Você também pode modificar as propriedades do texto e do caminho de maneira independente.

O texto é revertido para a sua aparência original quando endireitado.

Texto e curva como objetos separados (esquerda superior); escolher um caminho com o ponteiro Ajustar texto ao caminho (superior central); alinhar o texto ao ajustá-lo ao caminho (direita superior); texto ajustado ao caminho (esquerda inferior); retorno interativo sobre a distância de deslocamento (inferior central); e texto e curva esticados horizontalmente em 200% (direita inferior)

Para adicionar texto ao longo de um caminho

1 Selecione o caminho usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.

O cursor do texto é inserido no caminho. Se o caminho estiver aberto, esse cursor será inserido no início do caminho. Se o caminho estiver fechado, o cursor será inserido no centro do caminho.

3 Digite ao longo do caminho.

O texto não pode ser adicionado ao caminho de outro objeto de texto.

Você também pode ajustar o texto a um caminho clicando na ferramenta **Texto** e apontando para um caminho. Quando o ponteiro mudar para um ponteiro **Ajustar ao caminho**, clique onde deseja que o texto comece e digite.

Para ajustar o texto a um caminho

1 Com a ferramenta **Seleção**, selecione um objeto de texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.

O ponteiro é alterado para o ponteiro **Ajustar texto ao caminho**. É possível visualizar o local onde o texto será ajustado por meio da movimentação do ponteiro sobre o caminho.

3 Clique em um caminho.

Se o texto for ajustado a um caminho fechado, ele ficará centralizado no caminho. Se o texto for ajustado a um caminho aberto, ele fluirá a partir do ponto de inserção.

O texto artístico pode ser ajustado a caminhos abertos ou fechados. O texto de parágrafo pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

O texto não pode ser ajustado ao caminho de outro objeto de texto.

Para ajustar a posição do texto ajustado a um caminho

1 Selecione o texto ajustado a um caminho usando a ferramenta **Seleção**.

2 Na barra de propriedades, escolha uma configuração em uma das seguintes caixas de listagem:

- **Orientação do texto** — especifica como o texto se curva para seguir o caminho
- **Distância do caminho** — a distância entre o texto e o caminho
- **Deslocamento** — a posição horizontal do texto ao longo do caminho

Você também pode

Use o espaçamento das graduações para aumentar a distância entre o caminho e o texto em incrementos especificados	Selecione o texto. Na barra de propriedades, clique em **Alinhamento das graduações**, ative a opção **Alinhamento das graduações ativado** e digite um valor na caixa **Espaçamento das graduações**. Quando você move o texto do caminho, ele move de acordo com o incremento especificado na caixa **Espaçamento das graduações**. Quando o texto é movido, a distância do caminho é exibida abaixo do texto original.
Alterar a posição horizontal do texto ajustado	Usando a ferramenta **Forma**, selecione o texto e arraste os nós dos caracteres que deseja reposicionar.
Mover texto ajustado ao longo ou fora do caminho	Usando a ferramenta **Seleção**, arraste o glifo vermelho que aparece ao lado do texto.

Você também pode

Ô medida que você arrasta o glifo ao longo do caminho, é exibida uma visualização do texto. Quando se arrasta o glifo para fora do caminho, a distância entre a visualização do texto e o caminho é exibida.

Para espelhar texto ajustado a um caminho

1 Clique no texto ajustado a um caminho usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Espelhar texto horizontalmente** — vira os caracteres do texto da esquerda para a direita
- **Espelhar texto verticalmente** — vira os caracteres do texto de cima para baixo

Você pode aplicar uma rotação de 180 graus ao texto ajustado a um caminho clicando nos botões **Espelhar texto horizontalmente** e **Espelhar texto verticalmente**.

Também pode espelhar texto artístico e molduras de texto de parágrafo. Para obter mais informações, consulte "Para espelhar o texto" na página 359.

Para separar texto de um caminho

1 Selecione o caminho e o texto ajustado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar texto**.

Para endireitar texto

1 Selecione o caminho e o texto ajustado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar texto**.

3 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o texto.

4 Clique em **Texto** ▸ **Endireitar texto**.

Inserir caracteres espaciais, símbolos e glifos

Ao usar a janela de encaixe **Inserir caractere**, é possível localizar e inserir caracteres especiais, símbolos, glifos (variações de caracteres ou combinações de caracteres) de fontes OpenType.

Filtrar

Todos os caracteres, símbolos e glifos incluídos em uma fonte são exibidos por padrão, mas é possível filtrar subconjuntos de caracteres para exibir apenas os caracteres que deseja. Por exemplo, você pode exibir apenas símbolos monetários e números ou apenas caracteres e símbolos cirílicos.

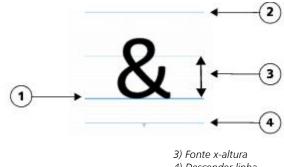
Caracteres incluídos em uma fonte são organizados nas categorias a seguir:

- **Comum** — inclui setas, moedas, símbolos matemáticos, números, marcas de pontuação e separadores, além de símbolos CJK e marcas de pontuação (usados em scripts asiáticos)
- **Scripts** — inclui os scripts que a fonte selecionada suporta, como scripts em latim, grego, cirílico, hiragana e katakana, han, árabe ou hebraico
- **OpenType** — inclui os recursos OpenType fornecidos pela fonte selecionada, como ligaduras padrão, ligaduras discricionárias, fração, formas anotação alternativas e mais. Para obter mais informações sobre recursos OpenType, consulte "Trabalhar com recursos OpenType" na página 376.

Fontes OpenType

A janela de encaixe **Inserir caractere** é ideal para visualizar e aplicar os recursos OpenType fornecidos por fontes OpenType. A visualização padrão mostra uma lista de caracteres em que os glifos para caracteres individuais aparecem agrupados. Como alternativa, é possível exibir uma lista maior que mostra os glifos disponíveis em uma visão geral.

Visualizar a posição de caracteres

Cada caractere selecionado aparece com relação a um conjunto de linhas azuis que permitem visualizar sua posição em relação à linha de base do texto.

1) Linha de base do texto
2) Ascender linha
3) Fonte x-altura
4) Descender linha

Caracteres especiais usados mais recentemente

É possível usar a lista de caracteres especiais usados recentemente para copiar caracteres usados com frequência. A lista retém os atributos de fonte de caracteres usados mais recentemente e qualquer recurso OpenType que foi aplicado. Você pode gerenciar a lista removendo caracteres que não precisa mais.

Para adicionar um caractere especial, símbolo ou glifo

1 Ao usar a ferramenta **Texto**, clique no local em que deseja adicionar o caractere especial.

2 Clique em **Texto** ▸ **Inserir caractere**.

3 Na janela de encaixe **Inserir caractere**, escolha uma fonte na caixa **Listade fontes**.

4 Clique duas vezes na lista **Caractere e glifo**.
Se não puder localizar o caractere que deseja, abra a caixa de listagem **Filtro de caracteres** e ative a caixa de seleção **Fonte inteira**.

Você também pode

Arrastar um caractere	Usando a ferramenta **Seleção**, arraste um caractere para a janela do documento.
Copiar um caractere	Clique duas vezes na lista **Caractere e glifo** e clique em **Copiar**.
Visualizar informações sobre um caractere selecionado	Clique no botão de seta no final da lista **Caractere e glifo** para visualizar qualquer um dos atributos a seguir que sejam aplicáveis: nome do caractere, ID, número de Unicode, atalho de teclado para inserir o caractere, o nome do recurso OpenType e o idioma para glifos que podem ser exibidos adequadamente apenas em um idioma específico.
Aplicar mais zoom e menos zoom.	Mova o controle deslizante **Zoom**. Para aumentar e reduzir o zoom de incrementos predefinidos, clique nos botões de zoom à direita e à esquerda do controle deslizante **Zoom**.

Você também pode	
Navegar para um caractere especial usando um código Alt	Clique na lista **Caractere e glifo**, pressione **Alt** e digite o código Alt para o caractere que deseja.
Navegar para um caractere	Pressione a tecla correspondente no teclado.

Inserir caracteres espaciais, símbolos e glifos

1 Clique em **Texto** ▸ **Inserir caractere**.

2 Na janela de encaixe **Inserir caractere**, escolha uma fonte na caixa **Lista de fontes**.

3 Abra a caixa de listagem **Filtro de caracteres** e ative as caixas de seleção para os subconjuntos de caracteres que deseja exibir.

4 Clique em **Fechar**.

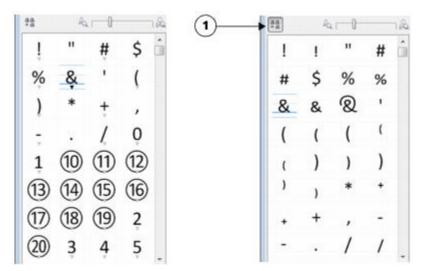
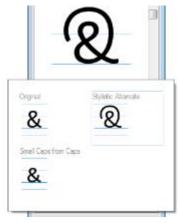
Para visualizar glifos de recursos OpenType

1 Clique em **Texto** ▸ **Inserir caractere**.

2 Na janela de encaixe **Inserir caractere**, escolha uma fonte OpenType na caixa **Lista de fontes**.

3 Abra a caixa de listagem **Filtro de caracteres** e, na área **OpenType**, ative qualquer caixa de seleção para os recursos OpenType disponíveis.

4 Faça uma das opções abaixo:

- Para exibir uma lista que inclui glifos agrupados, certifique-se de que o botão **Mostrar todos os glifos** não aparece pressionado. Para visualizar todos os glifos em um grupo, clique em um caractere e, em seguida, clique no indicador de recurso OpenType. Clique em um glifo para exibi-lo na lista **Caractere e glifo**.
- Para exibir uma lista que inclui todos os glifos disponíveis, clique no botão **Mostrar todos os glifos**.

Esquerda: Os indicadores de recurso OpenType abaixo de caracteres individuais mostram que mais glifos estão disponíveis. Direita: Onde o botão Mostrar todos os glifos (1) é pressionado, é possível ver glifos disponíveis em uma visão geral.

Visualizar glifos agrupados

O botão **Mostrar todos os glifos** não está disponível para fontes que não suportam recursos OpenType.

Alguns glifos fornecidos por recursos OpenType variam dependendo do contexto em que aparecem e não podem ser mostrados na janela de encaixe **Inserir caractere**. É possível visualizar e inserir esses glifos na janela do documento usando o indicador de recurso OpenType na tela. Para obter mais informações, consulte “Para ativar o indicador de recursos OpenType na tela” na página 379.

Para usar a lista de caracteres especiais usados mais recentemente

1 Clique em **Texto** ▶ **Inserir caractere**.

2 Na lista de caracteres especiais usados mais recentemente, execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Visualizar a fonte e atributos OpenType de um caractere	Aponte para o caractere.
Copie um caractere da lista.	Clique com o botão direito do mouse no caractere e clique em **Copiar**.
Remover caracteres da lista	Clique com o botão direito em um caractere e clique em **Remover** ou **Remover tudo**.

Incorporar gráficos

Você pode incorporar um objeto gráfico ou bitmap em um texto. O objeto gráfico ou bitmap é tratado como um caractere de texto. Como resultado, você pode aplicar opções de formatação de acordo com o tipo de texto no qual se incorpora o objeto gráfico. Você também pode remover um objeto incorporado do texto, após o quê o objeto retorna ao seu estado original.

Para incorporar um objeto gráfico ao texto

1 Selecione um objeto gráfico.

2 Clique em **Editar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Recortar**
- **Copiar**

3 Com a ferramenta **Texto**, clique onde deseja incorporar o objeto gráfico.

4 Clique em **Editar** ▶ **Colar**.

Para remover do texto um objeto incorporado

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto incorporado.

2 Clique em **Editar** ▸ **Recortar**.

3 Clique na ferramenta **Seleção** e clique fora do objeto de texto.

4 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

Trabalhar com texto herdado

Se um documento contiver texto e tiver sido criado em uma versão anterior do CorelDRAW, como o CorelDRAW X5, você deve atualizar o texto herdado antes de poder usar os novos recursos como opções de OpenType e alinhar o texto com a grade de linha de base. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com recursos OpenType " na página 376 e "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 355.

Para atualizar o texto herdado

1 Abra o documento com o texto herdado.

A barra de ferramentas **Atualizar** é exibida na parte superior da janela de desenho.

2 Clique em **Atualizar**.

Para desfazer a atualização, clique em **Desfazer** na barra de ferramentas **Atualizar**. No entanto, quando fizer as alterações no texto atualizado, essa opção não estará mais disponível.

Quando o texto herdado é atualizado, seu fluxo e layout podem mudar.

Você também pode atualizar o texto herdado clicando no botão **Atualizar** na **área Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**.

CorelDRAW® X7

Formatar texto

O CorelDRAW oferece várias ferramentas e controles para a formatação de caracteres individuais, parágrafos inteiros e textos em molduras.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Escolher tipos e fontes

O texto é um elemento importante no design e layout dos documentos. No CorelDRAW, você pode escolher o tipo que melhor se adapta ao seu projeto. Você pode especificar o tamanho e o estilo da fonte. Além disso, pode usar uma fonte OpenType para criar um estilo exclusivo e distinto. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com recursos OpenType" na página 376. A unidade de medida padrão para textos é em pontos. No entanto, é possível alterar a unidade de medida do desenho ativo e de todos os desenhos subsequentes. Para obter informações sobre como visualizar fontes, consulte "Visualizar e identificar fontes" na página 401.

Fontes X Tipos

"Fonte" e "Tipo" são dois termos geralmente usados intercambiavelmente, mas eles não têm o mesmo significado. Uma fonte é um conjunto de caracteres que inclui letras, número e símbolos de uma variação de tipo, como negrito ou itálico. Um tipo, também conhecido como família da fonte, é constituído de várias fontes que compartilham as mesmas características de design. Em outras palavras, uma fonte

é o mecanismo que permite que você renderize os caracteres na tela ou impressos; enquanto o tipo, que inclui a distinção de estilo e visual dos caracteres, refere-se ao design e estilo do tipo.

A tabela a seguir lista alguns exemplos de tipos e fontes.

Tipo (família da fonte)	Fonte
Helvetica	Helvetica Bold-Italic
Times New Roman	Normal
Verdana	Verdana Bold-Italic

Escolher um tipo

Os tipos vêm em formas e tamanhos diferentes e possuem características e qualidades expressivas. A escolha do tipo correto é uma consideração importante do design, porque pode definir o tom do projeto. Além disso, pode ajudar ou prejudicar uma comunicação eficaz. Por exemplo, se você criar um pôster com um tipo difícil de ler ou definir o tom errado, sua mensagem poderá não atingir com eficiência o público desejado.

O tipo aplicado à palavra "Menu" à esquerda é mais adequado para o menu de um restaurante fino do que o tipo à direita.

Veja abaixo algumas dicas básicas para a escolha do tipo correto:

- Escolha o tipo que adeqúe melhor ao tom do seu design.
- Escolha o tipo mais apropriado para o resultado final do seu design (por ex.: Web ou material impresso).
- Use menos tipos no documento. A regra geral é não ultrapassar três ou quatro tipos em um documento.
- Verifique se os caracteres do tipo são fáceis de ler e de reconhecer.
- Escolha um tipo apropriado para a faixa etária do público-alvo.
- Verifique se o tipo dos títulos está evidente e se parece bom quando exibido em tamanho maior.
- Verifique se o tipo do texto do corpo melhora a legibilidade.
- Escolha um tipo com suporte a vários idiomas se você estiver trabalhando com documentos multilíngues.

Para alterar a fonte

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um tipo	Escolha um tipo na caixa de listagem **Fonte**.
Definir tamanho da fonte	Digite um valor na caixa **Tamanho da fonte**.
Alterar o estilo de fonte	Escolha um estilo na caixa de listagem **Estilo da fonte**.
Usar linhas para representar textos menores que um tamanho de fonte específico	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**, clique em **Texto** na lista de categorias **Área de trabalho** e digite um valor na caixa **Texto representado abaixo de**.

O método do texto “representado” ajuda a aumentar a velocidade de redesenho, que é útil na criação de protótipos de documentos ou de desenhos. Você pode tornar o texto legível novamente , reduzindo o valor de representação ou aplicando mais zoom ao texto.

Também é possível alterar a fonte e o tamanho da fonte na barra de propriedades.

Você também pode alterar o estilo da fonte do texto selecionado, clicando no botão **Negrito**, **Itálico** ou **Sublinhado** na barra de propriedades.

Para redimensionar texto

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

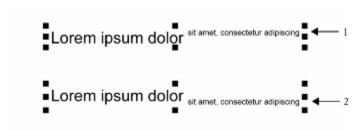
2 Na barra de propriedades, escolha um tamanho na caixa de listagem **Tamanho da fonte**.

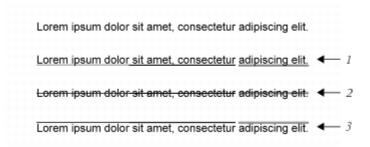
Você também pode

Redimensionar texto artístico usando a ferramenta **Seleção**	Clique na ferramenta **Seleção** e arraste uma das alças do canto.
Redimensionar texto do parágrafo usando a ferramenta **Seleção**	Clique na ferramenta **Seleção**, pressione **Alt** e arraste uma das alças do canto.
Aumentar o tamanho do texto	Pressione **Num Lock** para ativar o teclado numérico e utilize a ferramenta **Texto** para selecionar o texto. Em seguida, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e pressione **8** no teclado numérico.
Diminuir o tamanho do texto	Selecione o texto usando a ferramenta **Texto**. Em seguida, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e pressione **2** no teclado numérico.
Definir um incremento para redimensionar o texto	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Texto** e digite um valor na caixa **Incremento de texto no teclado**.
Alterar a unidade de medida padrão	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Texto** e escolha uma unidade na caixa de listagem **Unidades de texto padrão.**

Você também pode redimensionar o texto na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** escolhendo um tamanho na caixa de listagem **Tamanho da fonte**.

Formatar caracteres

Você pode alterar a posição e a aparência dos caracteres exibindo-os como subscrito ou sobrescrito, o que é útil em desenhos com notações científicas. Se você selecionar uma fonte OpenType com suporte a subscrito e sobrescrito, será possível aplicar o recurso OpenType. No entanto, se você selecionar uma fonte, incluindo uma fonte OpenType, sem suporte a subscrito e sobrescrito, será possível aplicar uma versão reduzida do caractere, produzida pelo CorelDRAW através da alteração das características do caractere padrão da fonte. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com recursos OpenType” na página 376.

Texto artístico com sobrescrito (1) e subscrito (2) aplicado

Você também pode adicionar sublinhados, linhas riscadas e tachados a caracteres selecionados.

Texto artístico com sublinhado (1), riscado (2) e tachado (3) aplicado ao texto usando as linhas de estilo único e duplo.

Se desejar reutilizar a formatação do texto selecionado, você poderá usar os estilos ou copiar os atributos do texto e aplicá-los a outra seleção de texto. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com estilos e conjuntos de estilos " na página 435 e "Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos" na página 194.

Você pode modificar o comportamento do cursor de texto exibido na tela e ativar o realce do texto, o que é útil ao formatar textos.

Para inserir texto sobrescrito ou subscrito

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Posição** e selecione uma opção a seguir.

- **Nenhum** — desativa todos os recursos da lista
- **Sobrescrito (automático)** — aplica o recurso OpenType se a fonte for compatível com ele ou aplica uma versão sintetizada se a fonte não for compatível com sobrescrito
- **Subscrito (automático)** — aplica o recurso OpenType se a fonte for compatível com ele ou aplica uma versão sintetizada se a fonte não for compatível com subscrito
- **Sobrescrito (sintetizado)** — aplica uma versão sintetizada do recurso sobrescrito, similar ao encontrado nas versões anteriores do CorelDRAW
- **Subscrito (sintetizado)** — aplica uma versão sintetizada do recurso subscrito, similar ao encontrado nas versões anteriores do CorelDRAW

Algumas fontes OpenType podem aparecer para suportar recursos que não são suportados. Por exemplo, as opções Sobrescrito e Subscrito podem aparecer disponíveis, mas não estão. Se você aplicar uma dessas fontes OpenType, o CorelDRAW não pode fornecer uma versão sintetizada de Sobrescrito e Subscrito.

Para sublinhar, sobrelinhar ou riscar texto

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Caractere** para exibir as outras opções de caractere.

4 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Texto sublinhado	Clique no botão **Sublinhado** e escolha um estilo na caixa de listagem.
Aplicar uma linha no texto selecionado	Escolha um estilo na caixa de listagem **Caractere riscado**.
Aplicar uma linha acima do texto selecionado	Escolha um estilo na caixa de listagem **Caractere tachado**.

Para modificar o comportamento do cursor de texto

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique em **Texto**.

3 Na área **Cursor de texto**, ative uma das seguintes caixas de seleção:

- **Realçar alterações na formatação**
- **Cursor de texto aperfeiçoado**

Alterar a cor do texto

Você pode alterar rapidamente a cor do preenchimento e do contorno do texto. Você pode alterar o preenchimento, o contorno e a cor de fundo do texto. Você pode alterar a cor dos caracteres individuais, de um bloco de texto ou de todos os caracteres em um objeto.

Da esquerda para a direita: A cor de fundo é aplicada a um texto artístico, a um parágrafo de texto e a caracteres selecionados

Para alterar rapidamente a cor de um objeto de texto

1 Usando a ferramenta **Seleção** , clique em um objeto para selecioná-lo.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Para preencher caracteres em um objeto de texto com uma só cor	Clique em qualquer amostra de cor na paleta de cores padrão ou arraste uma amostra de cor para o objeto de texto.
Para aplicar uma cor de contorno a todos os caracteres em um objeto de texto	Clique com o botão direito do mouse em qualquer amostra de cor na paleta de cores padrão ou arraste uma amostra de cor para a borda de um caractere no objeto de texto.

Para alterar a cor de uma seleção de texto

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um arquivo	Na área de cor do texto, escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento**, abra o seletor **Preenchimento** e, em seguida, clique em uma cor ou preenchimento.
Modificar configurações de preenchimento	Na área de cor do texto, clique no botão **Configurações de preenchimento** e modifique as configurações na caixa de diálogo.
Escolher um preenchimento do fundo	Na área de cor do texto, escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento de fundo**, abra o seletor **Preenchimento** e, em seguida, clique em uma cor ou preenchimento.
Modificar configurações de preenchimento do fundo	Na área de cor do texto do fundo, clique no botão **Configurações de preenchimento** e modifique as configurações na caixa de diálogo.
Escolher um preenchimento do contorno	Na área de cor do contorno, clique no botão **Largura do contorno**e escolha uma opção na lista.
Escolher a cor do contorno	Na área da cor do contorno, clique na seleção **Cor do contorno** e em uma cor.
Modificar configurações do contorno	Na área de cor do texto do fundo, clique no botão **Configurações do contorno** e modifique as configurações na caixa de diálogo **Caneta de contorno**.

Kerning de uma faixa de caracteres

É possível aplicar kerning a pares de caracteres selecionados. Kerning é o reposicionamento de dois caracteres para equilibrar o espaço óptico entre eles. Por exemplo, o kerning é utilizado com frequência para diminuir o espaço em pares de caracteres como AW, WA, VA ou TA. Esses pares de caracteres são conhecidos como “pares de kerning”. O kerning aumenta a legibilidade e faz as letras parecerem equilibradas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.

SOLUTA
SOLUTA

Redução de kerning entre dois caracteres

Para aplicar kerning ao texto

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione os caracteres aos quais deseja aplicar kerning.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, digite um valor na caixa **Kerning da faixa**.

Valores negativos diminuem o espaçamento entre caracteres; valores positivos aumentam o espaçamento entre caracteres.

Mudar maiúsculas/minúsculas do texto

O CorelDRAW permite que você altere o texto em maiúsculas/minúsculas de textos artísticos ou de parágrafo. Por exemplo, você pode aplicar versalete em acrônimos para que eles possam se misturar visualmente ao texto. Se você aplicar maiúsculas padrão, o texto ficará muito evidente e impactará na legibilidade. No exemplo a seguir, o acrônimo "A.M." é mostrado tanto com maiúsculas quanto com versalete aplicados.

Maiúsculas padrão	Versalete
A aula começa às 9:00 A.M. na sala 132.	A aula começa às 9:00 A.M. na sala 132.

Você controla se palavras, frases ou parágrafos de um texto selecionado ficam em maiúsculas ou minúsculas. Por exemplo, você pode optar por aplicar a primeira letra de cada palavra no texto em maiúscula. Essa é uma técnica de formatação útil para títulos, como de livros ou de capítulos.

É possível converter texto automaticamente para minúsculas ou maiúsculas sem excluir nem redigitar letras. Por exemplo, se você acidentalmente pressionou a tecla Caps Lock e adicionou um texto em maiúscula, o texto poderá ser convertido para minúscula sem redigitá-lo.

Com texto em maiúsculas, é possível ajustar o espaçamento entre caracteres maiúsculos para melhorar a legibilidade desde que a fonte suporte espaçamento entre letras maiúsculas.

Para alterar as maiúsculas/minúsculas do texto

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Maiúsculas** e selecione uma opção a seguir:

- **Nenhum** — desativa todos os recursos da lista
- **Maiúsculas** — substitui caracteres em minúscula pelos equivalentes em maiúscula
- **Letra de título** — aplica a versão OpenType do recursos se a fonte for compatível com ela

- **Versalete (automático)** — aplica a versão OpenType do recursos se a fonte for compatível com ela
- **Tudo em versalete** — substitui os caracteres por uma versão reduzida dos caracteres em maiúscula
- **Versalete em maiúscula** — aplica a versão OpenType do recursos se a fonte for compatível com ela
- **Versalete (sintetizado)** — aplica uma versão sintetizada do **Versalete**, similar ao encontrado nas versões anteriores do CorelDRAW

Se a fonte suportar espaçamento entre letras maiúsculas, você pode clicar no botão **Espaçamento entre maiúsculas** para aumentar o espaçamento entre caracteres maiúsculos e melhorar a legibilidade.

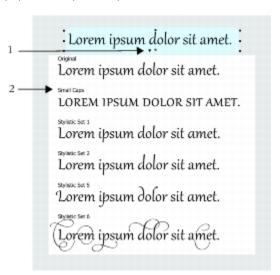
Se você escolher uma não-OpenType com suporte a estilos de Maiúsculas, o CorelDRAW oferecerá uma versão sintetizada dos estilos Versalete e Tudo em versalete.

Algumas fontes OpenType podem aparecer para suportar recursos que não são suportados.

Você também pode alterar as maiúsculas/minúsculas do texto selecionando um caractere ou um bloco de texto, clicando em **Texto** ▸ **Mudar maiúsculas/minúsculas** e ativando uma opção na caixa de diálogo **Mudar maiúsculas/minúsculas**.

Trabalhar com recursos OpenType

O CorelDRAW oferece suporta a fontes OpenType para que você possa aproveitar os recursos de tipografia avançados. Os recursos OpenType permitem que você escolha uma aparência alternativa para um caractere individual (também conhecido como glifo) ou para uma sequência de caracteres. Por exemplo, você pode escolher glifos alternados para números, frações ou conjuntos de ligaduras.

Você pode acessar comandos e opções OpenType na área Caractere da janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Você também pode permitir que o CorelDRAW avise você quais recursos OpenType podem ser aplicados ativando a opção OpenType interativo. Quando você seleciona um texto, uma seta indicadora aparecerá abaixo do texto se um recurso OpenType estiver disponível. Você pode clicar no indicador para acessar uma lista dos recursos OpenType mais populares disponíveis para o texto selecionado.

Clique na seta do indicador de OpenType interativo (1) para expandir uma lista dos recursos OpenType mais populares disponíveis para o texto selecionado.

A especificação de fonte OpenType foi criada em conjunto pela Adobe e Microsoft. Com base em Unicode, as fontes OpenType estendem os recursos das tecnologias antigas de fontes. As vantagens mais evidentes do OpenType são:

- suporte a várias plataformas (Windows e Mac OS®)
- conjuntos de caracteres estendidos que oferecem melhor suporte a idiomas e recursos tipográficos avançados
- coexistência com fontes Type 1 (PostScript) e TrueType
- suporte a um limite maior de glifos (64 k)

Recursos OpenType

A tabela abaixo descreve os recursos OpenType que podem ser aplicados no CorelDRAW contanto que o recurso esteja incluído na fonte.

Além disso, o CorelDRAW também fornece versões sintetizadas de alguns recursos OpenType de Maiúsculas e Posição. Por exemplo, se uma fonte não for compatível com um recurso, como Versalete, o CorelDRAW cria a sua própria versão do glifo dimensionando a fonte.

Função OpenType	Descrição	Exemplo
Maiúsculas	Muda as maiúsculas/minúsculas do texto, o que é útil na utilização de títulos e acrônimos	LOREM Versalete
Posição	Exibe os caracteres como sobrescrito ou subscrito, o que é útil na utilização de notas de rodapé ou símbolos matemáticos. Se você selecionar uma fonte OpenType não compatível com subscrito ou sobrescrito, ou uma fonte não OpenType, será possível aplicar um glifo sintetizado.	Lore^{m} Sobrescrito
Estilos de número	Inclui recursos para o controle da aparência dos números	Ver exemplos abaixo
Estilos de número — Alinhamento proporcional	Exibe números de diversas larguras, o que é melhor no caso de inserção de número no texto do corpo. No entanto, os números têm uma altura fixa, que geralmente corresponde à altura das letras em maiúsculas.	123
Estilos de número — Alinhamento tabular	Exibe números de largura, espaçamento e altura iguais, o que é útil para o alinhamento de textos e para a exibição de textos em uma tabela	123
Estilos de número — Alinhamento proporcional	Exibe números com diversas larguras e alturas. O estilo se adequa melhor ao combinar números com maiúsculas e minúsculas misturadas.	123
Estilos de número — Alinhamento tabular	Exibe números com larguras iguais mas alturas diferentes.	123
Fração	Exibe números separados por uma barra como frações. O número de frações disponíveis dependerá da fonte. Aplique este recurso somente aos números que devem ser exibidos como uma fração.	Ver exemplos abaixo
Fração — Numerador	Exibe um numerador, como 456/, como um glifo da fração. É útil na exibição de uma fração não-padrão, como 456/789, como uma fração. Use o recurso Numerador junto com o recurso Denominador para exibir frações não padrão como frações.	^{99}/100

Função OpenType	Descrição	Exemplo
Fração — Denominador	Exibe um denominador, como /789, como um glifo da fração. É útil na exibição de uma fração não-padrão, como 456/789, como uma fração. Use o recurso Denominador junto com o recurso Numerador para exibir frações não padrão como frações.	99/100
Fração — Fração	Exibe frações padrão como glifos de fração	99/100
Fração — Fração alternativa	Exibe uma fração usando uma linha divisória horizontal em vez de uma inclinação ou barra	Indisponível
Ordinais	Exibe ordinais usando um número e um sufixo em sobrescrito. Por exemplo, você pode exibir "primeiro" como 1º ou "segunda" como 2ª. Aplique este recurso somente aos textos que devem ser exibidos como um ordinal.	1st
Zero cortado	Exibe zeros com uma barra diagonal, o que facilita sua distinção em relação à letra O. Este recurso é útil ao exibir números em relatórios financeiros.	Ø
Ornamentos	Substitui um caractere por um ornamento criado pelo criador da fonte para corresponder ao motivo da fonte	Indisponível
Alternativas estilísticas	Aplica um design alternativo aos caracteres	rrr
Conjuntos estilísticos	Aplicar um design alternativo a uma seleção de texto	Lor Lor
Variantes de caractere ornamentado	Insere caracteres decorativos de tipo caligráfico	K K
Alternativas contextuais	Permite que você ajuste o texto aplicando um design alternativo a um único caractere ou a uma sequência de caracteres com base nos caracteres ao redor. Por exemplo, você pode aplicar este recurso a um texto baseado em scripts para que ele flua mais naturalmente.	Indisponível
Formulários que diferenciam maiúsculas e minúsculas	Alterna a posição das marcas de pontuação de forma que elas se alinhem com o texto	Indisponível

Função OpenType	Descrição	Exemplo
	em maiúscula ou com os números de alinhamento	
Ligaduras padrão	Substitui um par de letras (ou uma sequência de letras) por um glifo, que é chamado de ligadura. Diversas fontes OpenType incluem ligaduras padrão para fi, fl, ff, ffi e ffl. A finalidade é melhorar a legibilidade do texto.	ff ﬀ
Ligaduras opcionais	Substitui uma combinação de letras não-padrão por uma ligadura. As ligaduras opcionais foram criadas para serem decorativas e não são compatíveis com a maioria das fontes OpenType.	st ﬆ
Ligaduras contextuais	Insere um glifo que melhor se adequa aos caracteres ao redor. As ligaduras contextuais foram criadas para aumentar a legibilidade aprimorando o comportamento de união entre os caracteres de uma ligadura.	Indisponível
Ligaduras históricas	Substitui um par de letras ou uma sequência de letras, com uma tachado baseada em utilizações históricas. As tachados históricas foram criadas para serem ornamentais e não são compatíveis com a maioria das fontes OpenType. As tachados históricas mais normalmente usadas são a letra s combinada com outro caractere, como sh si sl ss e st.	Indisponível
Formulários históricos	Substitui caracteres modernos por caracteres normalmente usados em documentos históricos. Os formulários históricos são úteis ao recriar textos históricos.	Indisponível

Para aplicar um recurso OpenType ao texto

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um único caractere ou uma sequência de caracteres.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um recurso OpenType e, caso aplicável, escolha um recurso na lista.

Algumas fontes OpenType podem aparecer para suportar recursos que não são suportados.

Para ativar o indicador de recursos OpenType na tela

- Clique na ferramenta **Texto** e clique no botão **OpenType interativo** na barra de propriedades.

  Se um recurso OpenType estiver disponível para o texto selecionado, uma seta aparece abaixo do texto.

Você também pode

Exibir uma lista dos recursos OpenType mais populares na tela	Clique na seta para baixo abaixo do texto na janela do documento.
Aplicar um recurso OpenType a uma seleção de texto	Na lista de recursos OpenType, clique em um recurso.

Ajustar o espaçamento entre caracteres e palavras

Você pode melhorar a legibilidade do texto ajustando o espaçamento entre os caracteres e as palavras. Quando as letras ou palavras estão muito juntas ou muito separadas, elas podem ficar difíceis de ler. O CorelDRAW oferece a você ferramentas diferentes para controlar o espaçamento de texto.

Espaçamento entre caracteres

Você pode alterar o espaçamento entre os caracteres (também conhecido como "espaçamento entre letras") em um bloco de texto. Por exemplo, a justificação total de um bloco de texto pode inserir um espaço exagerado entre os caracteres, o que cria um desequilíbrio visual. Para melhorar a legibilidade, você pode reduzir esse espaçamento de caractere.

L o r e m i p s u m d o l o r s i t a m e t , c o n s e c t e t u r a d i p i s c i n g e l i t . V i v a m u s s c e l e r i s q u e e n i m e t e s t u l l a m c o r p e r a f r i n g i l l a l e c t u s d i c t u m .

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.

O espaçamento maior entre caracteres (esquerda) dificulta a leitura do texto.
O espaçamento reduzido entre os caracteres (direita) melhora a legibilidade.

Se desejar alterar o espaçamento entre vários caracteres, será necessário ajustar o kerning. Para obter mais informações, consulte “Kerning de uma faixa de caracteres” na página 374.

Espaçamento entre palavras

Você também pode ajustar o espaçamento entre as palavras.

Loremipsumdolorsit amet,consectetur adipiscingelit.Vivamus scelerisqueenimetest ullamcorperafringilla lectusdictum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.

Um espaçamento reduzido entre as palavras dificulta o discernimento das palavras individuais em um parágrafo (esquerda). Um espaçamento maior entre as palavras (direita) facilita a leitura do parágrafo.

Para ajustar o espaçamento de caractere

1 Faça uma das opções abaixo:

- Usando a ferramenta **Texto**, posicione o cursor em um bloco de texto.
- Usando a ferramenta **Seleção**, clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, digite um valor na caixa **Espaço entre caracteres**.

Os valores de ajuste do espaçamento representam uma porcentagem do caractere de espaço. Os valores do **Caractere** variam entre -100 e 2.000%. Todos os outros valores variam entre 0 e 2.000%.

Você também pode alterar o espaçamento entre caracteres proporcionalmente clicando na ferramenta **Forma**, selecionando o objeto de texto e arrastando a seta **Espaçamento horizontal interativo** no canto inferior direito do objeto de texto.

Você pode aumentar o espaçamento entre caracteres em texto em maiúsculas usando espaçamento entre maiúsculas. Para obter mais informações, consulte “Para alterar as maiúsculas/minúsculas do texto” na página 375.

Para ajustar o espaçamento de palavra

1 Faça uma das opções abaixo:

- Usando a ferramenta **Texto**, posicione o cursor em um bloco de texto.
- Usando a ferramenta **Seleção**, clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto.

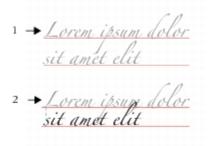
Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, digite um valor na caixa **Espaço entre palavras**.

Você também pode alterar o espaçamento entre palavras proporcionalmente clicando na ferramenta **Forma**, mantendo a tecla **Shift** pressionada, selecionando o objeto de texto e arrastando a seta **Espaçamento horizontal interativo** no canto inferior direito do objeto de texto.

Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos

Você pode ajustar o espaçamento de linhas do texto, algo que é também conhecido como “espacejamento” ou “espaço entre linhas”.

Um equilíbrio adequado do espaçamento entre as linhas (1) pode melhorar a legibilidade do texto. O espaçamento insuficiente entre as linhas pode reduzir a legibilidade fazendo com que as letras fiquem sobrepostas (2).

No CorelDRAW, você também pode ajustar o espaçamento entre linhas de um objeto de texto usando a ferramenta **Forma**.

Ajustar o espaçamento entre linhas proporcionalmente usando a ferramenta Forma

Você pode alterar o espaçamento entre parágrafos, o que é útil para um ajuste preciso do texto. Se um parágrafo for posicionado na parte superior ou inferior de uma moldura, o espaçamento não será aplicado ao espaço entre o texto do parágrafo e a moldura.

- ★ **Lorem ipsum dolor sit amet**
- ★ **Quisque quis metus velit, quis suscipit erat**
- ★ **Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin**

- ★ **Lorem ipsum dolor sit amet**
- ★ **Quisque quis metus velit, quis suscipit erat**
- ★ **Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin**

O espaçamento entre as linhas da lista com marcadores (esquerda) foi aumentado através do ajuste do espaçamento anterior e posterior (direita).

Para ajustar o espaçamento entre linhas

1 Selecione o texto do parágrafo usando a ferramenta **Texto**.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, escolha uma das seguintes unidades de medida na caixa de listagem **Unidades de espaçamento vertical**:

- **% da altura do caractere** — permite que você use um valor de porcentagem relativo à altura do caractere
- **Pontos** — permite que você use pontos
- **% do tamanho do corpo** — permite que você use um valor de porcentagem relativo ao tamanho do ponto do caractere

4 Digite um valor na caixa **Espaçamento de linha**.

Você também pode alterar o espaçamento entre linhas proporcionalmente clicando na ferramenta **Forma**, selecionando o objeto de texto e arrastando a seta **Espaçamento horizontal interativo** no canto inferior esquerdo do objeto de texto.

Para ajustar o espaçamento entre parágrafos

1 Selecione o texto do parágrafo usando a ferramenta **Texto**.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, escolha uma unidade de medida para o espaçamento entre linhas na caixa de listagem **Unidades de espaçamento vertical**.

4 Digite um valor em uma das caixas a seguir:

- **Espaçamento antes do parágrafo** — permite que você especifique a quantidade de espaço a ser inserido acima do texto do parágrafo
- **Espaçamento depois do parágrafo** — permite que você especifique a quantidade de espaço a ser inserido abaixo do texto do parágrafo

Este procedimento também pode ser usado para ajustar o espaçamento entre itens de uma lista com marcadores.

Adicionar marcadores ao texto

Você pode usar listas com marcadores para formatar informações. Você pode circundar o texto em torno dos marcadores ou deslocar um marcador do texto para criar um recuo deslocado. O CorelDRAW permite personalizar os marcadores clicando em seu tamanho, posição e distância do texto. Também é possível alterar o espaçamento entre itens em uma lista com marcadores. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o espaçamento entre linhas" na página 382.

Lorem ipsum dolor
Aenean tristique massa
Proin tincidunt lacinia
purus

- Lorem ipsum dolor
- Aenean tristique massa
- Proin tincidunt lacinia purus

Três parágrafos (esquerda) foram convertidos em uma lista com marcadores (direita)

Você pode remover um marcador sem excluir o texto.

Para adicionar marcadores

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione o texto do parágrafo.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.

4 Ative a caixa de seleção **Marcadores**.

5 Clique no botão **Configurações do marcador**, que está localizado à direita da caixa de seleção **Marcadores**.

6 Na caixa de diálogo **Marcadores**, execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Visualizar texto com marcadores	Ative a caixa de seleção **Visualizar**.
Escolher uma fonte	Na área **Aparência**, escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte**.
Escolher um símbolo	Abra o seletor **Símbolo** e clique em um símbolo.
Definir o tamanho de um marcador	Digite um valor na caixa **Tamanho**.
Ajustar a posição do marcador	Digite um valor na caixa **Deslocamento da linha de base**.
Definir a distância da moldura do texto	Na área **Espaçamento**, digite um valor na caixa **Moldura de texto ao marcador**.
Definir a distância entre o marcador e o texto	Digite um valor na caixa **Marcador ao texto**.

Você também pode	
Adicionar um marcador com recuo deslocado	Ative a caixa de seleção **Usar o estilo recuado para listas marcadas**.
Alterar a cor do marcador	Selecione o marcador com a ferramenta **Texto** e clique em uma cor na paleta de cores.
Remover marcadores	Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, desative a caixa de seleção **Marcadores**.

Marcadores são inseridos no início de cada nova linha que é precedida por uma marca de fim de parágrafo.

Você pode ajustar o espaçamento entre os marcadores aumentando ou diminuindo o espaço antes e depois de um parágrafo. Para obter mais informações, consulte “Para ajustar o espaçamento entre parágrafos” na página 382.

Inserir capitulação

A aplicação de capitulações, também conhecidas como maiúsculas iniciais, a parágrafos amplia a letra inicial e a encaixa no corpo do texto. Você pode personalizar uma capitulação alterando suas configurações. Por exemplo, é possível alterar a distância entre a capitulação e o corpo do texto ou especificar o número de linhas do texto que devem aparecer ao lado da capitulação. A capitulação pode ser removida a qualquer momento sem excluir a letra.

Você pode adicionar uma capitulação (esquerda) ou uma capitalização recuada com deslocamento (direita).

Você pode visualizar uma capitulação antes de adicioná-la a um desenho. As alterações realizadas são temporariamente aplicadas ao texto da janela de desenho para que você possa ver como a capitulação se parecerá quando for adicionada.

Para adicionar uma capitulação

1 Selecione o texto do parágrafo usando a ferramenta **Texto**.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.

4 Ative a caixa de seleção **Capitulação**.

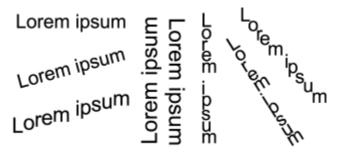
5 Clique no botão **Configurações de capitulação**.

6 Na caixa de diálogo **Capitulação**, execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Especificar o número de linhas ao lado de uma capitulação	Na área **Aparência**, digite um valor na caixa **Número de linhas avançadas**.
Definir a distância entre a capitulação e o corpo do texto	Na área **Aparência**, digite um valor na caixa **Espaço após capitulação**. Isso define o espaço à direta da capitulação.
Visualizar uma capitulação	Ative a caixa de seleção **Visualizar**.
Deslocar a capitulação do corpo do texto	Ative a caixa de seleção **Usar o estilo recuo deslocado para capitulação**.
Remover capitulação	Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, desative a caixa de seleção **Capitulações**.

Alterar a posição e o ângulo de um caractere

Você pode modificar a aparência do texto deslocando os caracteres verticalmente ou horizontalmente, o que muda a posição dos caracteres selecionados em relação aos caracteres ao redor.

Você também pode girar os caracteres especificando um ângulo de rotação.

Exemplos diferentes de texto girado

Para deslocar caracteres

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Caractere** para exibir as outras opções.

4 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Deslocar caracteres horizontalmente	Digite um valor na caixa **Deslocamento horizontal de caractere**.
Deslocar caracteres verticalmente	Digite um valor na caixa **Deslocamento vertical de caractere**.

Para girar caracteres

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione um caractere ou um bloco de texto.

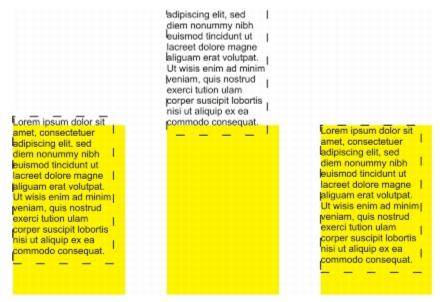
Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

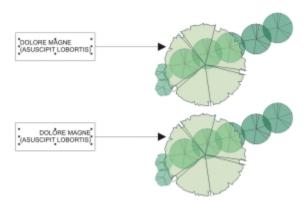
2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** [ícone] para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta [ícone] localizado na parte inferior da área **Caractere** para exibir as outras opções.

4 Digite um valor na caixa **Ângulo de caractere**.

Alinhar texto

O CorelDRAW permite que você alinhe textos de vária maneiras. Você pode alinhar o texto do parágrafo horizontalmente e verticalmente em relação à moldura do texto. Você pode alinhar o texto do parágrafo à grade da linha de base. Para obter mais informações, consulte "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 355. Você também pode alinhar um texto a um objeto selecionado.

É possível alinhar um objeto de texto a outros objetos usando a linha de base da primeira linha, a linha de base da última linha ou a borda da moldura do texto.

O texto artístico pode ser alinhado horizontalmente, mas não verticalmente. Quando você alinha texto artístico, o objeto de texto inteiro é alinhado em relação à caixa delimitadora. Se os caracteres não tiverem sido deslocados horizontalmente, não aplicar alinhamento produz o mesmo resultado que aplicar alinhamento à esquerda.

O texto artístico é alinhado dentro da caixa delimitadora, que é indicada por oito alças de seleção (quadrados pretos). O texto localizado no topo é alinhado à esquerda, enquanto o texto na parte inferior é alinhado à direita.

Para alinhar texto horizontalmente

1 Faça uma das opções abaixo:

- Usando a ferramenta **Texto**, selecione o texto a ser alinhado.
- Usando a ferramenta **Seleção**, clique no objeto de texto artístico ou na moldura de texto que contém o conteúdo a ser alinhado.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Sem alinhamento horizontal** — aplica a configuração de alinhamento padrão
- **Alinhar à esquerda** — alinha o texto com o lado esquerdo da moldura de texto ou com a caixa delimitadora do texto artístico
- **Centralizar** — centraliza o texto com a moldura do texto
- **Alinhar à direita** — alinha o texto com o lado direito da moldura de texto e com a caixa delimitadora do texto artístico
- **Justificação total** — alinha o texto, exceto a última linha, com as laterais direita e esquerda da moldura do texto
- **Forçar justificação** — alinha o texto, incluindo a última linha, com as laterais direita e esquerda da moldura do texto

Você também pode alinhar o texto horizontalmente clicando no botão **Alinhamento horizontal**, na barra de propriedades, e escolhendo um estilo de alinhamento na caixa de listagem. Essa barra exibe o ícone que corresponde ao estilo de alinhamento atual.

Você pode alinhar vários parágrafos em uma moldura de texto selecionando-os com a ferramenta **Texto** e escolhendo um estilo de alinhamento.

Para alinhar verticalmente texto de parágrafo

1 Clique na moldura de texto usando a ferramenta **Seleção**.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras.

3 Na área **Moldura** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, escolha uma opção de alinhamento na caixa de listagem **Alinhamento vertical**.

Para alinhar texto a um objeto

1 Usando a ferramenta **Seleção**, mantenha a tecla **Shift** pressionada, clique no objeto de texto e, em seguida, no objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Na área **Texto**, clique em um dos seguintes botões:

- **Linha de base da primeira linha** — utiliza a linha de base da primeira linha do texto para alinhar objetos
- **Linha de base da última linha** —utiliza a linha de base da última linha do texto para alinhar objetos
- **Caixa delimitadora** — alinha o texto à sua caixa delimitadora

4 Na área **Alinhar objeto a**, clique no botão **Objetos ativos**.

5 Na área **Alinhar**, clique em um dos seguintes botões para usar a borda do objeto ou o centro dele para alinhá-lo.

- **Alinhar à esquerda** — para alinhar a borda esquerda do objeto
- **Alinhar horizontalmente ao centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo vertical
- **Alinhar à direita** — para alinhar a borda direita do objeto
- **Alinhar o topo** — para alinhar as bordas superiores do objeto

- **Alinhar verticalmente no centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo horizontal
- **Alinhar base** — para alinhas as bordas da base do objeto

Para alinhar objetos a partir do contorno, clique no botão **Contorno** .

Se os objetos de texto forem selecionados um por vez, o último objeto selecionado será o ponto de referência para alinhar os outros. Se você selecionar com marca os objetos antes de alinhá-los, é utilizado o objeto posicionado no canto superior esquerdo da seleção.

Adicionar tabulações e recuos

Você pode modificar as paradas de tabulação mudando o alinhamento delas. Você também pode adicionar caracteres pontilhados, para que pontos ou outros caracteres automaticamente precedam paradas de tabulação. Além disso, você pode adicionar novas paradas de tabulação e remover paradas existentes.

O recuo altera o espaço entre uma moldura de texto e o texto que ela contém. Você pode adicionar e remover recuos sem excluir ou digitar novamente texto. É possível recuar um parágrafo inteiro, a primeira linha de um parágrafo ou todas as suas linhas, exceto a primeira (um recuo deslocado). Também pode-se recuar a partir do lado direito da moldura de texto.

Para modificar uma parada de tabulação

1. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.
2. Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.
3. Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.
4. Clique no botão **Configurações da guia**.
5. Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Alterar o alinhamento das paradas de tabulação	Clique na célula na coluna **Alinhamento** e escolha uma opção de alinhamento na caixa de listagem.
Definir paradas de tabulação com caracteres de pontilhado	Clique na célula da coluna **Pontilhados** e escolha **Ativado** na caixa de listagem.
Excluir uma parada de tabulação	Clique na célula e em **Remover**.
Alterar o caractere de pontilhado padrão	Clique em **Opções de pontilhado**, abra o Seletor de **caracteres** e clique em um caractere.
Alterar o espaçamento padrão de pontilhado	Clique em **Opções de pontilhado** e digite um valor na caixa **Espaçamento**.

Também é possível adicionar, mover ou excluir paradas de tabulação na régua horizontal na parte superior da janela de desenho. Clique para adicionar uma parada de tabulação, arraste um marcador de tabulação para movê-la e arraste um marcador de tabulação para fora da régua para excluí-lo. Para obter informações sobre réguas, consulte "Utilizar as réguas" na página 465.

Para adicionar uma parada de tabulação

1. Usando a ferramenta **Texto** , selecione o texto do parágrafo.
2. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

4 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.

5 Clique no botão **Configurações da guia** .

6 Clique em **Adicionar**.

7 Clique na nova célula da coluna **Tabulações** e digite um valor.

Para recuar texto de parágrafo

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione o texto do parágrafo.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

4 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, digite valores nas seguintes caixas:

- **Recuo da primeira linha** — recua a primeira linha do texto relativo ao lado esquerdo da moldura
- **Recuo à esquerda** — cria um recuo deslocado em relação ao lado esquerdo da moldura; todas as linhas, exceto a primeira, são recuadas
- **Recuo à direita** — recua o texto relativo para o lado direito da moldura

Você pode remover recuos digitando **0** nas caixas **Recuo da primeira linha**, **Recuo à esquerda** e **Recuo à direita**.

Você pode recuar um parágrafo inteiro digitando o mesmo valor nas caixas **Recuo da primeira linha** e **Recuo da linha esquerda**.

Trabalhar com estilos de texto

CorelDRAW fornece recursos de estilo avançados que permitem formatar o texto do documento com velocidade, facilidade e consistência. Um estilo é uma coleção de atributos de formatação que definem as propriedades do objeto, como as propriedades de textos de parágrafos e artísticos. Por exemplo, para definir o estilo de um caractere, você pode especificar o tipo da fonte, o estilo e tamanho da fonte, a cor de fundo, a posição do caractere, se é maiúscula ou minúscula, entre outros. Você pode criar estilos e conjuntos de estilos para textos. Você também pode alterar o estilo de texto padrão para que as mesmas propriedades sejam aplicadas a todos os novos textos artísticos ou de parágrafo. Por exemplo, é possível alterar o tipo e o tamanho da fonte ou alterar o texto para negrito ou itálico. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com estilos e conjuntos de estilos" na página 435.

Hifenizar texto

A hifenização pode ser utilizada para separar uma palavra se a palavra inteira não couber no fim de uma linha. Você pode hifenizar automaticamente usando uma definição de hifenização predefinida em conjunto com suas próprias configurações de hifenização. Ou definir o número mínimo de caracteres antes e depois de um hífen. Também é possível especificar o número de caracteres na "zona de ativação", que é a área no fim de uma linha em que a hifenização pode ocorrer.

Você pode inserir um hífen opcional em uma palavra para gerar uma separação de palavra específica no fim de uma linha. E também pode criar definições personalizadas que especifiquem a localização de hifens opcionais em palavras específicas sempre que digitar, colar ou importar as palavras no aplicativo.

Para hifenizar texto de parágrafo automaticamente

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione a moldura do texto ou o texto do parágrafo.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.

4 Ative a caixa de seleção **Hifenização**.

5 Clique no botão de configuração **Hifenização**.

6 Na caixa de diálogo **Configurações de hifenização**, ative a caixa de seleção **Hifenizar automaticamente texto de parágrafo**.

A hifenização pode ser utilizada para qualquer idioma que tenha as ferramentas de edição de texto correspondentes instaladas no aplicativo. Para obter mais informações sobre módulos de idioma, consulte "Como trabalhar com idiomas" na página 412.

Se você não visualizar nenhuma palavra hifenada no parágrafo depois de aplicar a hifenização, é possível que você tenha que modificar as configurações de hifenização.

Para modificar as configurações de hifenização

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione a moldura do texto ou o texto do parágrafo.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.

4 Com a caixa de seleção **Hifenização** ativada, clique no botão **Configurações de hifenização** .

5 Na caixa de diálogo **Configurações de hifenização** execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Hifenizar palavras com a inicial maiúscula	Ative a caixa de seleção **Hifenizar palavras com maiúsculas**.
Hifenizar palavras que contêm todas as letras maiúsculas	Ative a caixa de seleção **Hifenizar palavras usando Maiúsculas**.
Definir o tamanho mínimo da palavra para hifenização automática	Na área **Critérios de hifenização**, digite um valor na caixa **Comprimento mín. de palavra**. Esse valor representa o número mínimo de caracteres que palavras hifenizadas devem conter.
Definir o número mínimo de caracteres para preceder um hífen	Na área **Critérios de hifenização**, digite um valor na caixa **Mínimo de caracteres antes**.
Definir o número mínimo de caracteres para seguir um hífen	Na área **Critérios de hifenização**, digite um valor na caixa **Mínimo de caracteres após**.
Definir a "zona de ativação"	Na área **Critérios de hifenização**, digite um valor na caixa **Distância da margem direita**. Esse valor representa o número de caracteres na zona de ativação. Uma palavra que não caiba nessa zona é hifenizada ou movida para a próxima linha.

Para inserir um hífen opcional

1 Usando a ferramenta **Texto** , clique em uma palavra em que você deseja colocar um hífen opcional.

2 Clique em **Texto** ▶ **Inserir código de formatação** ▶ **Hífen opcional**.

É possível inserir um hífen opcional pressionando **Ctrl + -**.

Para criar uma definição personalizada para hifenização opcional

1 Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** ▸ **Hifens opcionais personalizados**.

2 Na caixa **Palavra**, digite a palavra para a qual você deseja criar uma definição de hifenização.

Quando você digita na caixa **Palavra**, o mesmo texto é digitado na caixa **Palavra hifenizada**.

3 Na caixa **Palavra hifenizada**, clique onde o hífen opcional deve ser inserido e pressione a tecla de **Hífen** (-).

4 Clique em **Adicionar definição**.

Você também pode

Criar uma definição de hífen personalizada para um teclado de idioma específico	Ative a caixa de seleção **Mostrar todos os idiomas** e escolha uma opção de idioma na caixa de listagem **Idioma**.
Inserir automaticamente hifens opcionais personalizados ao digitar	Ative a caixa de seleção **Ao digitar**.
Inserir automaticamente hifens opcionais personalizados ao digitar, colar ou importar texto	Ative a caixa de seleção **Ao colar e importar texto**.
Excluir uma definição de hífen opcional personalizada	Clique em **Remover definição**.

A definição de hifenização personalizada é definida somente para o idioma especificado na caixa de listagem **Idioma**. Você pode escolher outro idioma sem afetar o teclado.

É possível criar uma definição de hífen opcional personalizada selecionando uma palavra no documento. A palavra é exibida na caixa **Palavra** da caixa de diálogo **Hifens opcionais personalizados**. Após inserir o hífen opcional na caixa **Palavra hifenizada**, você poderá aplicá-lo clicando em **Aplicar à seleção**.

É possível localizar e substituir hifens opcionais. Para obter mais informações, consulte “Para localizar texto ” na página 356 e “Para localizar e substituir texto” na página 357.

Inserir códigos de formatação

Você pode inserir códigos de formatação, como travessões e espaços não separáveis. Os códigos de formatação também são conhecidos como “símbolos” em determinados programas. A tabela a seguir lista os códigos de formatação disponíveis e seus atalhos de teclado correspondentes.

Código de formatação	Atalho de teclado
Espaço duplo	**Ctrl + Shift + M**
Espaço simples	**Ctrl + Shift + N**
espaço duplo 1/4	**Ctrl + Alt + Espaço**
Espaço não separável	**Ctrl + Shift + Espaço**
Tabulação	**Tabulação**
Quebra de coluna ou quebra de moldura de texto	**Ctrl + Enter**
Travessão	**Alt + _**
Traço	**Alt + -**
Hífen não separável	**Ctrl + Shift + -**

Código de formatação	Atalho de teclado
Hífen opcional	**Ctrl** + **-**

Todas as teclas de atalho de códigos de formatação são personalizáveis. Para obter informações sobre como personalizar essas teclas de atalho, consulte a categoria de comandos de **Texto** em “Para atribuir um atalho de teclado a um comando” na página 659.

Você pode localizar e substituir códigos de formatação. Para obter mais informações, consulte “Para localizar texto ” na página 356 e “Para localizar e substituir texto” na página 357.

Para inserir um código de formatação

1 Usando a ferramenta **Texto**, clique para posicionar o cursor no local em que deseja inserir um caractere ou espaço.

2 Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** e escolha um código de formatação do menu.

O menu **Inserir código de formatação** não está disponível quando a ferramenta **Texto** não está ativa.

É possível inserir um caractere não listado no menu **Inserir código de formatação** clicando em **Texto** ▸ **Inserir caractere** e clicando no caractere na janela de encaixe **Inserir caractere**.

Exibir caracteres não imprimíveis

É possível exibir caracteres não imprimíveis, como espaços, tabulações e códigos de formatação. Por exemplo, ao exibir caracteres não imprimíveis, um espaço aparece como um pequeno ponto preto, um espaço não separável aparece como um círculo e um espaço duplo aparece como uma linha. Quando ativados, os caracteres não imprimíveis são exibidos apenas quando se adiciona ou se edita texto.

Para exibir caracteres não imprimíveis

- Clique em **Texto** ▸ **Mostrar caracteres não imprimíveis**.

Também é possível exibir caracteres não imprimíveis clicando em **Ferramentas** ▸ **Opções**, escolhendo **Texto** na lista de categorias **Área de trabalho** e ativando a caixa de seleção **Mostrar caracteres não imprimíveis**.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com texto em diferentes idiomas

No CorelDRAW, é possível trabalhar com texto em diferentes idiomas. Por exemplo, ao executar o CorelDRAW em um sistema operacional asiático, ou caso seu sistema operacional ofereça suporte a idiomas asiáticos, você poderá utilizar os recursos de formatação de texto asiático disponíveis no CorelDRAW.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Formatar texto asiático

A entrada de caracteres asiáticos é suportada no CorelDRAW somente ao utilizar um sistema operacional apropriado ou quando está instalado o suporte para o idioma em um sistema operacional não-asiático. Você pode escolher uma fonte e orientação de texto padrão (seja horizontal ou vertical) quando digitar texto. Ao digitar texto artístico ou texto de parágrafo, o programa usa um estilo padrão de texto artístico ou de texto de parágrafo.

Para escolher uma fonte padrão para texto asiático.

1 Clique na ferramenta **Texto** .

2 Pressione **Esc** para garantir que não há objetos selecionados.

3 Escolha um método de entrada do IME (Input Method Editor, editor de método de entrada) na barra de status do Windows.
Se a barra do Windows **Idioma** é exibida, você pode escolher um método de entrada na barra **Idioma**.

4 Escolha uma fonte na caixa de listagem **Lista de fontes** na barra de propriedades.

5 Escolha um estilo de fonte na caixa de listagem **Estilo de fonte**.

Para escolher uma orientação de texto para texto Asiático

1 Ao usar a ferramenta **Seleção** , selecione a moldura que contém o texto cuja orientação você deseja alterar.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Moldura** para exibir os controles relacionados com a moldura.

4 Escolha uma das seguintes opções de orientação na caixa de listagem **Orientação de texto**.
- **Horizontal**
- **Vertical**

A orientação padrão para texto asiático é a horizontal.

Ao se alterar a orientação do texto de horizontal para vertical, as sublinhas tornam-se linhas à esquerda e as sobrelinhas tornam-se linhas à direita.

A configuração da orientação do texto se aplica a todo o objeto de texto. Você não pode ter texto com orientações diferentes em um objeto de texto.

Se você tem suporte asiático para texto instalado com seu sistema operacional, também pode alterar a orientação de texto clicando nos botões **Orientação vertical de texto** ou **Orientação horizontal de texto** na barra de ferramentas **Texto**.

Utilizar as regras de quebra de linha para texto asiático

O CorelDRAW inclui regras de quebra de linha para utilização com texto asiático quando se tem um sistema operacional asiático. Na maioria dos idiomas asiáticos, uma linha de texto pode ser quebrada entre quaisquer dois caracteres, com algumas exceções. Alguns caracteres não podem aparecer no início de uma linha. Esses caracteres são chamados de "caracteres iniciais". Outros caracteres — chamados de "caracteres seguintes" — não podem aparecem no fim de uma linha. A linha quebra após o caractere seguinte ou antes do caractere que precede o caractere seguinte. Outros ainda — chamados de "caracteres excedentes" — não se transferem para a outra linha; em vez disso, eles se estendem além da margem direita ou da margem inferior.

Para impor uma ou mais regras de quebra de linha, ativa-se qualquer uma das regras. Para personalizar as regras, adicionam-se ou removem-se caracteres. Também é possível redefinir as regras para o padrão.

Para desativar ou ativar regras de quebra de linha

1 Clique em **Texto** ▸ **Regras de quebra de linha**.

2 Na caixa de diálogo **Regras asiáticas de quebra de linha**, ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Caracteres iniciais** — garante que não haja quebra de linha antes de algum caractere na lista.
- **Caracteres seguintes** — garante que não haja quebra de linha após algum caractere na lista.
- **Caracteres excedentes** — garante que os caracteres da lista possam se estender além da margem da linha

É necessário ter o suporte a texto asiático instalado no sistema operacional para exibir o item de menu **Regras de quebra de linha**.

Para adicionar ou remover caracteres de uma regra de quebra de linha

1 Clique em **Texto** ▸ **Regras de quebra de linha**.

2 Digite ou remova os caracteres na caixa apropriada.

É necessário ter o suporte a texto asiático instalado no sistema operacional para exibir o item de menu **Regras de quebra de linha**.

Para redefinir uma regra de quebra de linha para o padrão

1 Clique em **Texto** ▸ **Regras de quebra de linha**.

2 Clique no botão **Redefinir** ao lado de uma regra.

É necessário ter o suporte a texto asiático instalado no sistema operacional para exibir o item de menu **Regras de quebra de linha**.

Suporte OpenType para textos asiáticos

Você pode aplicar funções avançadas de tipografia OpenType para textos asiáticos. A função OpenType pode ser acessada a partir da área de **Caractere** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**(**Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades do objeto**). As seguintes listas mostram a funções OpenType que você pode usar com textos Asiáticos uma vez que as funções estejam incluídas na fonte.

Função OpenType	Descrição
Larguras Asiáticas	Mudando o comprimento através do espaçamento e substituição dos glyphs A função de pontuação CJK centralizada coloca a pontuação na horizontal ou na vertical.
Formas asiáticas	Substitui os caracteres selecionados de maneira diferente. As formas não podem ser combinadas.
Metragem vertical Asiática	A função metragem alternativa vertical centraliza caracteres mais curtos verticalmente em relação aos caracteres de altura total. Essa função também se aplica a glyphs latinos. A função meia metragem alternativa vertical centraliza caracteres verticalmente em relação aos caracteres com metade do tamanho.
Alternativa Horizontal Kana	Substitui o glyph kana padrão com um glyph kana horizontal
Alternativa Kana vertical	Substitui o kana glyph padrão por um kana glyph vertical
Alternativas verticais e rotação	Substitui caracteres com formatos que se encaixam no texto vertical, girando-os em 90 graus
Formas alternativas de anotação	Aplica uma forma de anotação aos caracteres selecionados. Essa função OpenType se aplicam para ambos textos Latinos e Asiáticos.

Formatar texto multilíngue

O CorelDRAW inclui controles que permitem formatar texto em idiomas diferentes. Você pode limitar qualquer fonte, estilo e alterações de tamanho para textos latino, asiático ou do Oriente médio escolhendo o tipo de script somente. Por exemplo, se você deseja alterar o tamanho da fonte do texto em japonês em um documento que inclui texto em inglês e em japonês, pode escolher o tipo de script asiático e, a seguir, alterar o tamanho da fonte. Isso se aplica ao tamanho da nova fonte para o texto em japonês somente, o tamanho da fonte do texto em inglês não é afetado. Você também pode ativar o fluxo do texto da direita para a esquerda quando trabalhar com idiomas bi-direcionais, como os idiomas do Oriente médio. Além, você pode misturar texto latino com asiático ou do Oriente médio em um objeto de texto e configurar o espaço entre duas palavras.

Para limitar as alterações da propriedade da fonte para texto multilíngue

1. Usando a ferramenta **Texto**, selecione o texto.

   Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades do objeto**.
2. Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.
3. Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** , escolha uma das seguintes opções de idioma da caixa de listagem **Grupo de idiomas e script**:

- Todos os idiomas
- latino
- asiático
- Oriente Médio

4 Altere as propriedades da fonte.

A caixa de listagem **Grupo de idiomas e script** somente está disponível quando usar um sistema operacional asiático ou do Oriente Médio ou quando o suporte do idioma está instalado no sistema operacional.

Para configurar o fluxo de direita para esquerda em um texto

1 Siga uma das etapas abaixo:

- Usando a ferramenta **Texto**, posicione o cursor em um bloco de texto.
- Usando a ferramenta **Seleção**, clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto.

Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, escolha uma opção na caixa de listagem **Direção de texto**.

A opção **Direção do texto** está disponível e visível, somente quando usar um sistema operacional do Oriente médio ou quando o suporte ao idioma está instalado em um sistema operacional não Oriente médio.

Você também pode alterar a direção do fluxo do texto em colunas. Para obter mais informações, consulte “Para alterar o fluxo do texto bidirecional em colunas” na página 352.

Para especificar o espaço entre palavras latinas e asiáticas

1 Ao usar a ferramenta **Texto**, selecione o parágrafo que combina o texto latino e o asiático.

2 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as propriedades relacionadas ao parágrafo.

3 Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, digite os valores na caixa **Espaçamento entre idioma**.

O valor do espaçamento entre idiomas baseia-se na porcentagem de um espaço padrão. Por exemplo , dois espaços são representados com a digitação de um valor de 200.

Exibir corretamente o texto em qualquer idioma

No CorelDRAW, todo texto que for adicionado a um documento é codificado usando o conjunto de caracteres Unicode. Quando você abrir ou importar um desenho que contém texto, o CorelDRAW converte o sistema de codificação que foi usado no arquivo para o Unicode. Por exemplo, se importar um documento antigo que inclui texto de 8 bits ANSI que usa uma página de código especifica (por ex. (949 ANSI/ OEM - Korean), o CorelDRAW converte a página de código 949 para Unicode. Se a página de código não é especificada quando abrir um documento, o CorelDRAW usa uma página de código padrão para converter o texto. Portanto, isto pode causar algum texto para exibir incorretamente no CorelDRAW. Entretanto, você pode exibir o texto corretamente ao selecioná-lo e convertê-lo de volta para Unicode ao usar a página de código apropriada.

As configurações de codificação não afetam a exibição de texto fora da janela de desenho, como palavras-chave, nomes de arquivo e entradas de texto nas janelas de encaixe **Gerenciador de objetos** e **Gerenciador de dados do objeto**. Para esses tipos de texto, use as configurações da página de código nas caixas de diálogo **Abrir** ou **Importar** para definir os caracteres adequados. Para obter informações sobre o uso de configurações da página de código, consulte “Iniciar e abrir desenhos” na página 36.

Para exibir o texto corretamente em qualquer idioma

1. Ao usar a ferramenta **Texto** , selecione o objeto de texto que é exibido incorretamente.
2. Clique em **Texto** ▸ **Codificar**.
3. Na caixa de diálogo **Codificação de texto**, escolha a opção **Outra codificação**.
4. Na lista **Outra codificação**, escolha uma codificação de configuração que torne o texto legível.

   A janela de visualização exibe o texto com a configuração de codificação selecionada.

Alterar a codificação permite a você usar fontes Unicode, mesmo se seu texto original não usava fontes Unicode.

CorelDRAW® X7

Gerenciar fontes

O CorelDRAW permite o gerenciamento e visualização de fontes.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Substituir fontes

Você pode utilizar a correspondência de fontes PANOSE para se ter acesso a uma lista de fontes que podem substituir as fontes utilizadas em um desenho que não estão instaladas no seu computador.

É possível definir opções de correspondência de fontes. Você pode usar a correspondência de fontes somente em texto ou em texto e estilos de texto. Também é possível desativar a correspondência de fontes. Ao utilizar a correspondência de fontes, pode-se aceitar a fonte substituta padrão ou escolher outra fonte para substituir a fonte inexistente. Existe a opção de aplicar a substituição ao desenho de forma temporária ou permanente.

Você cria uma lista de exceções para substituições de fontes. As exceções ignoram as substituições de fontes recomendadas pelo recurso de correspondência de fontes PANOSE. Uma lista de exceções pode ser útil ao compartilhar desenhos em plataformas, pois às vezes a mesma fonte é grafada de maneira diferente em cada plataforma.

Para definir opções de correspondência de fontes

1. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Fontes**.
2. Clique em **Correspondência de fontes PANOSE**.
3. Na caixa de diálogo **Preferências da correspondência de fontes PANOSE**, ative uma das seguintes opções:
   - **Texto** — permite escolher substituições de fontes para o texto do documento e aplica as substituições de fontes padrão para os estilos de texto
   - **Texto e estilos** — permite escolher substituições de fontes para o texto do documento e para os estilos de texto
   - **Nunca mostrar** — aplica as substituições de fontes padrão para o texto do documento e para os estilos de texto

Para usar a correspondência de fontes PANOSE

1 Abra um desenho.

Se o desenho tiver fontes inexistentes, a caixa de diálogo **Substituição de fontes inexistentes** será exibida. O nome da fonte inexistente é exibido na lista **Fonte inexistente** e a substituição recomendada é exibida na lista **Fonte substituída**.

2 Ative uma das opções a seguir:

- **Temporária** — substitui a fonte inexistente pela substituta na sessão atual do desenho
- **Permanente** — substitui permanentemente a fonte inexistente pela substituta. Quando você salvar e reabrir o arquivo, a nova fonte será usada.

Para substituir uma fonte inexistente

1 Abra um desenho.

Se o desenho tiver fontes inexistentes, a caixa de diálogo **Resultados de correspondência de fontes** será exibida.

2 Ative a opção **Substituir fonte por**.

3 Ative uma das opções a seguir:

- **Mostrar fontes com a mesma página de código da fonte inexistente** — exibe apenas fontes inexistentes que suportem a página de código do desenho ativo
- **Mostrar todas as fontes**— exibe todas as fontes inexistentes

4 Escolha uma fonte inexistente na caixa de listagem **Fonte inexistente**.

5 Escolha uma fonte na caixa de listagem **Substituir fonte por**.

6 Ative uma das opções a seguir:

- **Temporária** — substitui a fonte inexistente pela substituta na sessão atual do desenho
- **Permanente** — substitui a fonte permanentemente no documento. Quando você salvar e reabrir o arquivo, a nova fonte será usada.

Você pode salvar substituições de fontes ativando a caixa de seleção **Salvar esta exceção para futura correspondência de fontes**.

É possível substituir uma fonte por mais de uma fonte inexistente mantendo pressionada a tecla **Shift** e selecionando as fontes na lista **Fonte inexistente** na caixa de diálogo **Substituição de fontes inexistentes**.

Para criar uma lista de exceções para substituições de fontes

1 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Fontes**.

2 Clique em **Correspondência de fontes PANOSE**.

3 Na caixa de diálogo **Preferências da correspondência de fontes PANOSE**, clique em **Exceções**.

4 Na caixa de diálogo **Exceções da correspondência de fontes PANOSE**, digite o nome da fonte inexistente na caixa **Fonte inexistente**.

5 Escolha uma fonte já instalada em seu computador na caixa de listagem **Fonte substituída**.

Incorporar fontes

A incorporação de fontes pode ajudá-lo a compartilhar desenhos ara que outros possam visualizá-los, imprimi-los e até editá-los sem ter que instalar ou substituir fontes. Por padrão, o CorelDRAW incorpora as fontes que são usadas em um desenho quando o arquivo é salvo, mas é possível escolher desativar a incorporação de fontes para esse desenho em especial. Para obter mais informações, consulte “Para salvar um desenho” na página 48. Você também pode alterar a opção padrão para a incorporação de fontes em desenhos.

Observe que o CorelDRAW respeita as permissões de cada fonte. Algumas fontes permitem incorporação para propósitos de impressão e visualização, mas não para edição de textos; outras fontes podem não permitir a incorporação.

É possível importar arquivos que contenham fontes incorporadas. Se uma fonte incorporada não permitir edição, um indicador visual aparece próximo ao nome da fonte na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. Quando tentar editar um texto que use essa fonte, você será solicitado a escolher uma substituição de fonte. Para obter mais informações, consulte “Substituir fontes” na página 399.

Para alterar a opção padrão incorporar fontes

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Salvar**.

3 Na área **Fontes**, ative ou desative a caixa de seleção de arquivos **Fontes incorporadas ao salvar**.

Visualizar e identificar fontes

O CorelDRAW permite a visualização de fontes antes de usá-las. Também é possível visualizar uma fonte em todos os estilos disponíveis, como negrito e itálico; você pode alterar o tamanho dos nomes de fonte exibidos na caixa **Lista de fontes**. Além disso, a Lista de fontes pode exibir apenas as fontes usadas no documento ativo, descartando da filtragem fontes que você não precisa.

Também é possível identificar facilmente uma fonte na porção do texto de um design gráfico. O CorelDRAW permite capturar uma amostra do gráfico e fazer upload automaticamente dela para www.whatthefont.com para identificação.

Para visualizar uma fonte

1 Clique na ferramenta **Texto** .

Se desejar visualizar uma fonte na janela do desenho, selecione o texto que deseja.

2 Na barra de propriedades, abra a caixa **Lista de fontes**.

O nome da fonte é exibido na fonte em questão.

Para visualizar o texto selecionado com uma fonte específica aplicada, aponte para o nome da fonte na caixa **Lista de fontes**.

Os nomes das fontes de símbolo são exibidos na fonte da interface do usuário, com exemplos das fontes de símbolo aparecendo à direita do nome correspondente.

Se a fonte possuir outros estilos, como negrito e itálico, você poderá visualizá-los apontando na seta ▸ do menu desdobrável ao lado do nome da fonte.

Para alterar o tamanho dos nomes de fonte na Lista de fontes

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções da lista de fontes**.

A caixa de diálogo **Opções** aparece.

2 Na área **Conteúdos da lista de fontes**, especifique um tamanho na caixa **Tamanho de fonte usado na lista de fontes**.

Para exibir apenas as fontes usadas em um documento

1 Clique em **Texto** ▸ **Opções da lista de fontes**.

2 Ative a caixa de seleção **Mostrar apenas fontes do documento**.

Apenas as fontes usadas no desenho ativo aparecem na caixa de listagem **Fonte** na barra de propriedades quando a ferramenta **Texto** está ativa.

As fontes usadas mais recentemente são exibidas no topo da caixa de listagem **Fonte**. Por padrão, a lista exibe as cinco últimas fontes usadas. Você pode alterar o número de fontes que aparecem na lista digitando um valor na caixa **Número das fontes mais recentemente usadas exibidas**. Pode-se exibir no máximo as 20 fontes mais recentemente usadas.

Para identificar a fonte

1. Clique em **Texto** ▸ **WhatTheFont?!**.
2. Arraste o cursor para criar uma marca ao redor da fonte que você deseja identificar. Clique na área da captura ou pressione **Enter** para concluir a captura. Para cancelar, pressione **Esc**.

   A fonte capturada é exibida no site WhatTheFont?!.
3. Siga as instruções contidas no site WhatTheFont?! para concluir a identificação da fonte.

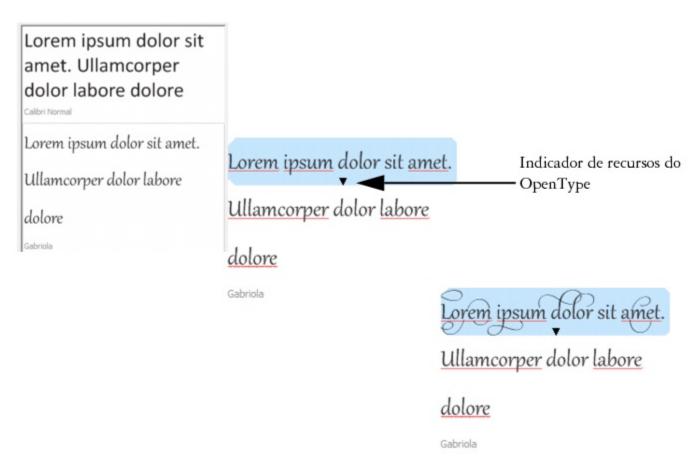
A altura ideal de letra para a obtenção do melhor resultado de busca é aproximadamente 100 pixels. Capture somente letras maiúsculas ou minúsculas e não números ou caracteres especiais. Certifique-se de que o texto capturado é horizontal e que as letras não se tocam.

Escolher fontes com Font Playground

O Font Playground permite visualizar o mesmo texto de amostra em diferentes fontes e tamanhos para ajudá-lo a escolher as fontes para seu projeto.

Você pode visualizar amostas de texto predefinidas ou digitar ou colar texto. Além disso, é possível visualizar amostras como linhas únicas de texto ou texto de várias linhas e visualizar uma amostra de texto como linhas únicas de texto em tamanhos de fonte crescentes.

Quando uma amostra de texto usa uma fonte OpenType, você pode visualizar os recursos do OpenType disponíveis e aplicá-los à amostra de texto.

Visualizações da esquerda para a direita: Linha única, Diversas linhas e Cascata

Com amostras de texto usando fontes OpenType, você pode selecionar o texto para exibir o indicador de recursos do OpenType e aplicar um recurso. Neste exemplo, um conjunto estilístico foi aplicado ao texto selecionado.

Para visualizar uma amostra de texto em contexto, você pode colá-la onde desejar na janela do desenho.

Para visualizar fontes com o Font Playground

1. Clique em **Texto** ▸ **Fonte Playground**.
2. Para alterar a fonte de uma amostra, clique nela e escolha uma fonte na caixa **Lista defontes**.

   Se desejar alterar o texto em todas as amostras, clique duas vezes em uma amostra, pressione **Ctrl+A** para selecionar o texto e, em seguida, digite o novo texto.
3. Para escolher uma opção de visualização,clique em qualquer um dos botões a seguir:
   - **Linha única** — mostra as amostras como linhas únicas de texto
   - **Várias linhas** — mostra as amostras como texto de várias linhas
   - **Cascata** — mostra a amostra selecionada como linhas únicas de texto em tamanhos crescentes
4. Para alterar o tamanho de texto de amostra, mova o controle deslizante **Zoom**.

   Se desejar alterar o tamanho do texto em incrementos predefinidos, clique nos botões de **Zoom** ao lado do controle deslizante**Zoom**.

Você também pode

Adicionar uma amostra de texto	Clique em **Adicionar outra amostra** e escolha uma fonte na caixa **Lista de fontes**.

Você também pode

Colar uma amostra de texto em um documento	Clique em uma amostra de texto e clique em **Importar**. Usando a ferramenta **Texto**, clique com o botão direito do mouse onde você deseja colar a amostra de texto e clique em **Colar**. Também é possível arrastar uma amostra de texto para a janela do documento.
Excluir uma amostra de texto	Clique em uma amostra de texto e no botão **Fechar** no canto superior direito da amostra.
Colar texto em uma amostra de texto	Clique em uma amostra de texto e, em seguida, pressione **Ctrl+V**.
Alterar a ordem das amostras de texto	Arraste uma amostra de texto para uma nova posição na lista.

Utilizar o Bitstream Font Navigator

O Bitstream Font Navigator é um sistema de gerenciamento de fontes incluído no seu aplicativo. O Bitstream Font Navigator permite o armazenamento de até 2.000 fontes em um banco de dados (ou "catálogo"). Você pode acessar as fontes rapidamente, organizá-las e visualizá-las antes de utilizá-las. Para obter mais informações, consulte a Ajuda do Bitstream Font Navigator.

Para iniciar o Bitstream Font Navigator

Faça uma das opções abaixo:

- (Windows 7) Na barra de ferramentas do Windows, clicar em **Iniciar ▸ Todos os programas ▸ CorelDRAW Graphics Suite X7 ▸ Bitstream Font Navigator**.
- (Windows 8) Clique no ladrilho do **Bitstream Font Navigator** em sua área de trabalho.

Para acessar a ajuda do Bitstream Font Navigator

- No Bitstream Font Navigator, clique em **Ajuda ▸ Tópicos da ajuda**.

CorelDRAW® X7

Utilizar ferramentas de edição de texto

As ferramentas de edição de texto permitem corrigir erros ortográficos e gramaticais de forma automática e refinar o estilo da redação.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Para obter mais informações sobre como utilizar as ferramentas de edição de texto, consulte “Referência: Utilizar ferramentas de edição de texto” na página 421.

Utilizar a Correção rápida

A Correção rápida™ corrige automaticamente palavras grafadas incorretamente e erros de uso de maiúsculas e minúsculas. É possível personalizar a Correção rápida especificando que tipos erros devem ser corrigidos automaticamente.

No CorelDRAW, as aspas aplicadas ao texto variam de acordo com o idioma selecionado. É possível personalizar ainda as aspas para idiomas diferentes usando a Correção rápida. Por exemplo, o estilo de aspas duplas, simples ou retas pode ser alterado para um idioma.

A adição de palavras à Correção rápida permite substituir palavras e abreviações que são digitadas frequentemente de forma errada. Na próxima vez que você digitar incorretamente a palavra, a Correção rápida vai corrigi-la automaticamente. É possível utilizar este recurso para criar atalhos para as palavras e frases usadas com mais frequência. Por exemplo, você pode armazenar a expressão "para sua informação" com a abreviação "PSI" para que sempre que digitar "PSI" seguido de um espaço, a abreviação seja substituída pela expressão por extenso.

A Correção rápida pode adicionar correções feitas com o revisor ortográfico à lista de palavras para que a palavra seja automaticamente corrigida da próxima vez que você grafá-la incorretamente.

Além disso, você pode desfazer uma correção da Correção rápida.

Para personalizar a Correção rápida

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Correção rápida**.

2 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Primeira letra das frases em maiúscula**
- **Corrigir duas maiúsculas iniciais consecutivas**
- **Primeira letra dos nomes dos dias em maiúscula**
- **Hyperlink automático**
- **Substituir texto durante a digitação**

A opção **Corrigir duas maiúsculas iniciais consecutivas** não faz uma alteração quando a letra maiúscula é seguida de um espaço ou ponto ou quando a palavra contém outras letras maiúsculas.

Você pode alterar as maiúsculas/minúsculas do texto em vez de ativar a caixa de seleção **Primeira letra das frases em maiúscula**. Para obter mais informações, consulte “Para alterar as maiúsculas/minúsculas do texto” na página 375.

Para personalizar aspas para diferentes idiomas

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Correção rápida**.

2 Escolha um idioma na caixa de listagem **Idioma**.

3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Alterar aspas retas para aspas tipográficas (“curvas”)	Ative a caixa de seleção **Mudar aspas retas para tipográficas**.
Inserir aspas retas quando as aspas vêm após um número	Ative a caixa de seleção **Usar aspas retas após números**.
Alterar a aparência de aspas simples	Selecione um estilo de aspas nas caixas de listagem **Abrir** e **Fechar** ou digite um caractere em cada uma das caixas.
Alterar a aparência de aspas duplas	Selecione um estilo de aspas nas caixas de listagem **Abrir** e **Fechar** ou digite um caractere em cada uma das caixas.

Aspas retas às vezes são usadas para representar pés (') e polegadas (").

Para adicionar palavras à Correção rápida

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Correção rápida**.

2 Ative a caixa de seleção **Substituir texto durante a digitação**.

3 Digite o texto a ser substituído na caixa **Substituir**.

4 Digite o texto de substituição na caixa **Por**.

5 Clique em **Adicionar**.

É possível utilizar este recurso para criar atalhos para as palavras e frases usadas com mais frequência. Digite a abreviação na caixa **Substituir** e a palavra ou frase na caixa **Por**.

Para adicionar correções de grafia à Correção rápida

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique duas vezes em **Texto** e clique em **Ortografia**.

3 Ative a caixa de seleção **Adicionar correções à Correção rápida**.

Para desfazer uma correção da Correção rápida

- Clique em **Editar** ▸ **Desfazer Correção rápida**.

Utilizar o revisor ortográfico e o Grammatik

As ferramentas de edição de texto permitem rever seu texto de muitas maneiras. Com a utilização do revisor ortográfico e do Grammatik, você pode rever a ortografia e a gramática em um desenho inteiro, em partes de um desenho ou somente no texto selecionado.

Você pode rever o desenho após editar manualmente o texto.

O revisor ortográfico e o Grammatick substituem palavras ou frases de duas formas: é possível escolher uma palavra ou definir uma substituição automática para uma palavra. A opção de substituição automática é útil para palavras grafadas incorretamente com frequência. As palavras para substituição automática são armazenadas em um arquivo com a lista das palavras do usuário. Para obter mais informações sobre arquivos de listas de palavras do usuário, consulte "Utilizar listas de palavras" na página 418.

É possível ignorar uma vez um erro ortográfico, mas marcar as ocorrências subsequentes do problema, ou ignorar o erro em toda a sessão de revisão.

Para verificar a ortografia ou gramática em um desenho inteiro

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Escolha um **Documento** na caixa de listagem **Verificar**.

3 Clique em **Iniciar**.

Para revisar a ortografia ou gramática em parte de um desenho

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Na caixa de listagem **Verificar**, escolha uma das seguintes opções:
- **Parágrafo**
- **Texto selecionado**
- **Sentença**
- **Palavra**

3 Clique em um dos botões abaixo:
- **Iniciar** — inicia uma nova revisão
- **Continuar** — continua uma revisão interrompida

As opções disponíveis na caixa de listagem **Verificar** variam conforme o tipo de desenho que está sendo revisto.

Para revisar a ortografia ou gramática do texto selecionado

1 Selecione o texto a ser revisado.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**

- Grammatik

Por padrão, o comando **Início automático** está ativado para o Revisor ortográfico e o Grammatik. Se você deseja desativar o comando **Início automático**, clique em **Opções ▸ Início automático**. Para rever um desenho, clique no botão **Iniciar** na caixa de diálogo **Ferramentas de edição de texto**.

Para editar texto manualmente

1 Clique em **Texto ▸ Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Quando a revisão ortográfica ou gramatical parar em uma palavra ou frase, clique no local em que você deseja fazer alterações.

3 Edite o texto.

Para substituir uma palavra ou frase

1 Clique em **Texto ▸ Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Quando o revisor ortográfico ou o gramatical parar, escolha uma palavra ou frase na lista **Substituições**.

3 Clique em **Substituir**.

Se o revisor ortográfico não oferecer palavras para substituição, edite o texto manualmente na caixa **Substituir por**

Para definir substituições automáticas de texto

1 Clique em **Texto ▸ Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Quando o revisor ortográfico ou gramatical parar em uma palavra, clique em **Substituição automática**.

Para ignorar um erro ortográfico ou gramatical uma vez

1 Clique em **Texto ▸ Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Quando o revisor ortográfico ou gramatical parar, clique em **Ignorar uma vez**.

Para ignorar todas as ocorrências de um erro

1 Clique em **Texto ▸ Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Quando o revisor ortográfico ou gramatical parar, clique em **Ignorar todas**.

Você também pode ignorar todas as ocorrências de uma palavra em todas as sessões de revisão adicionando-a a uma lista de palavras do usuário. Para obter mais informações sobre arquivos de listas de palavras do usuário, consulte “Utilizar listas de palavras” na página 418.

Utilizar o Thesaurus

Você pode utilizar o Thesaurus para refinar seu estilo de redação. O Thesaurus permite que você procure opções como sinônimos, antônimos e palavras relacionadas.

É possível substituir uma palavra utilizando o Thesaurus. Quando você procura uma palavra, o Thesaurus oferece uma definição breve e uma lista das opções de pesquisa selecionadas. O Thesaurus também mantém uma lista histórica das palavras procuradas. Toda vez que você inicia o Thesaurus, ele começa uma nova lista histórica.

O Thesaurus substitui automaticamente uma palavra por outra sugerida, mas, também é possível utilizá-lo para inserir palavras.

Para substituir uma palavra

1 Selecione uma palavra.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Thesaurus**.

3 Clique em **Procurar**.

4 Na lista de categorias, clique duas vezes em uma definição e clique em uma palavra.

5 Clique em **Substituir**.

Você também pode

Procurar palavras sugeridas pelo Thesaurus.	Exibir definições no painel localizado à direita das palavras sugeridas.
Procurar qualquer palavra.	Digite uma palavra na caixa de listagem no topo da página **Thesaurus**. Clique em **Procurar**.
Procurar palavras verificadas recentemente.	Escolha uma palavra na caixa de listagem no topo da página **Thesaurus** .

Em alguns casos, o Thesaurus pede que você selecione a forma correta da palavra a ser inserida. Essa solicitação é exibida quando a palavra que você deseja substituir é grafada da mesma maneira em tempos verbais distintos (por exemplo, “lemos”) ou quando pode desempenhar mais de uma função (por exemplo, “mato”, que pode ser usada tanto como substantivo quanto verbo).

Clique nas setas para a esquerda e para a direita para percorrer as listas de palavras.

Para inserir uma palavra

1 No desenho, clique no local onde deseja inserir a palavra.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Thesaurus**.

3 Digite uma palavra na caixa no topo da página **Thesaurus**.

4 Clique em **Procurar**.

5 Escolha uma palavra na caixa de listagem.

6 Clique em **Inserir**.

Em alguns casos, o Thesaurus pede que você selecione a forma correta da palavra a ser inserida. Essa solicitação é exibida quando a palavra que você deseja substituir é grafada da mesma maneira em tempos verbais distintos (por exemplo, “lemos”) ou quando pode desempenhar mais de uma função (por exemplo, “mato”, que pode ser usada tanto como substantivo quanto como verbo).

Como trabalhar com idiomas

Um desenho pode conter texto que alterna entre diferentes idiomas. Por exemplo, se o idioma padrão do sistema operacional de seu computador for o inglês e houver um módulo do idioma francês instalado, você poderá usar as ferramentas de edição de texto para verificar a ortografia ou a gramática do texto em francês e em inglês. Ao executar o revisor ortográfico, o Grammatik ou o Thesaurus, o CorelDRAW verifica palavras, frases e sentenças de acordo com o idioma atribuído.Isso impede que palavras estrangeiras sejam marcadas como palavras incorretas. É possível utilizar as ferramentas de edição de texto da mesma forma como se para texto todo estivesse em um único idioma.

Você pode selecionar em uma lista de idiomas de ferramentas de edição de texto ao instalar o aplicativo. Se você não fez uma instalação personalizada incluindo idiomas adicionais, apenas o idioma da ferramenta de edição de texto padrão foi instalado. Para obter mais informações sobre como atualizar sua instalação para incluir mais idiomas de ferramentas de edição de texto, consulte "Para modificar ou reparar uma instalação do CorelDRAW Graphics Suite X7" na página 6.

Para obter mais informações sobre a instalação de um módulo de idioma de ferramentas de edição de texto, consulte "Alterar idiomas" na página 33.

Você também pode verificar as convenções de formatação de outro idioma. Por exemplo, o revisor ortográfico pode formatar todas as datas de um desenho conforme as convenções francesas (como "12 avril 2005").

Muitos dos idiomas suportam hifenização. A hifenização permite reduzir o desalinhamento do texto ao longo da margem direita dividindo palavras que caem no final de uma linha em vez de forçar toda a palavra para a linha seguinte.

Você também pode especificar quais aspas usar para diferentes idiomas. Para obter mais informações, consulte "Para personalizar aspas para diferentes idiomas" na página 408.

Para atribuir um idioma ao texto

1 Selecione o texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Idioma**.

3 Na caixa de diálogo **Idioma do texto**, escolha um idioma na lista.

Você pode atribuir um idioma a palavras, sentenças ou parágrafos selecionados.

Para usar as ferramentas de edição de texto para o idioma selecionado na caixa de diálogo **Idioma do texto**, o módulo desse idioma deverá estar instalado.

Você pode verificar o idioma atribuído ao texto, selecionando o texto e verificando o código de idioma com três letras que aparece na barra de status.

Personalizar as ferramentas de edição de texto

Você pode personalizar a maneira como a ortografia é verificada em um desenho. Por exemplo, você pode escolher como o revisor ortográfico será iniciado e se ele vai procurar palavras incorretas, uso irregular de maiúsculas e minúsculas, palavras duplicadas ou palavras com números.

Você personaliza a maneira como o Grammatik verifica a gramática em um desenho. Por exemplo, é possível personalizar o Grammatik para ser iniciado automaticamente, para perguntar antes de substituir palavras automaticamente e para mostrar sugestões de ortografia para palavras incorretas.

É possível personalizar o Thesaurus para procurar palavras ou fechar automaticamente. O Thesaurus também pode ser personalizado para fazer sugestões ortográficas para palavras incorretas e exibir listas de várias palavras alternativas.

Para definir as opções do revisor ortográfico

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Revisor ortográfico**.

2 Clique em **Opções** e em uma das seguintes opções:

- **Início automático**
- **Emitir bip para erro de ortografia**
- **Verificar novamente todo o texto**
- **Verificar palavras com números**
- **Verificar palavras duplicadas**
- **Verificar iniciais irregulares**
- **Avisar antes de substituir automaticamente**
- **Mostrar sugestões fonéticas**

As opções selecionadas são exibidas na próxima vez que o revisor ortográfico é aberto.

Para definir as opções do Grammatik

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** e em uma das seguintes opções:

- **Início automático**
- **Avisar antes de substituir automaticamente**
- **Sugerir substituições de ortografia**

As opções selecionadas são aplicadas na próxima vez que o Grammatik é aberto.

Para definir as opções do Thesaurus

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Thesaurus**.

2 Clique em **Opções** e em uma das seguintes opções:

- **Procura automática**
- **Fechamento automático**
- **Assistente de ortografia**

As opções selecionadas são aplicadas na próxima vez que o Thesaurus é aberto.

Utilizar estilos de verificação

Um estilo de verificação é uma regra de estilo de redação predefinida aplicada a um desenho. A utilização de um estilo de verificação permite que você verifique um determinado tipo de redação em um desenho. Por exemplo, você escolhe o estilo de verificação de propaganda para verificar materiais de propaganda e marketing.

Você pode criar, excluir, editar e restaurar um estilo de verificação.

Além disso, pode especificar um número máximo de itens quando o Grammatik verificar a gramática de um desenho. Você pode especificar, por exemplo, o número máximo de substantivos consecutivos permitidos pelo Grammatik.

A escolha de um nível de formalidade permite que o Grammatik verifique um desenho com uso estrito ou informal do idioma e suas regras. Cada estilo de verificação tem um nível padrão de formalidade a ele associado. Cada nível de formalidade enfoca um estilo diferente de redação. É possível escolher entre três níveis de formalidade: informa, padrão e formal.

Para selecionar um estilo de verificação

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.

3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha uma das seguintes opções:

- **Ortografia avançada**
- **Verificação rápida**
- **Muito formal**
- **Memorando ou carta formal**
- **Memorando ou carta informal**
- **Técnica ou científica**
- **Documentação ou discurso**
- **Redação de aluno**
- **Propaganda**
- **Ficção**
- **Grammar As-You-Go**

4 Clique em **Selecionar**.

Um estilo de verificação permanece em vigor até você desativá-lo ou escolher outro estilo de verificação.

Para criar um estilo de verificação

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.

3 Na caixa de diálogo **Verificar estilos**, escolha na lista **Muito rigoroso**.

4 Clique em **Editar**.

5 Na caixa de diálogo **Editar estilos de verificação**, desative qualquer classe na lista **Classes de regras** que você não deseje incluir.

6 Modifique as configurações.

7 Clique em **Salvar como**.

8 Na caixa de diálogo **Salvar como estilo de verificação**, digite um nome na caixa **Nome do estilo personalizado**.

Para excluir um estilo de verificação

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.

3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha um estilo de verificação na lista.

4 Clique em **Excluir**

É possível excluir estilos de verificação personalizados, mas não estilos de verificação predefinidos.

Para editar um estilo de verificação

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.
3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha um estilo de verificação.
4 Clique em **Editar**.
5 Modifique as configurações.
6 Clique em **Salvar**.

Quando você salva um estilo de verificação editado, um asterisco (*) é adicionado ao nome do estilo.

Para restaurar um estilo de verificação editado

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.
3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha um estilo de verificação editado na lista.
4 Clique em **Editar**.
5 Clique em **Restaurar**.

Para salvar um estilo de verificação editado ou restaurado com um novo nome, clique em **Salvar como** e digite o novo nome na caixa de diálogo **Salvar como estilo de verificação**.

Estilos de verificação personalizados salvos com nomes novos não podem ser retornados às configurações padrão.

Para discriminar o número máximo de itens específicos

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.
3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha um estilo de verificação na lista.
4 Clique em **Editar**.
5 Na área **Máximo permitido**, digite valores em qualquer das seguintes caixas:
- **Nomes consecutivos**
- **Locuções preposicionais consecutivas**
- **Tamanho de sentença longa**
- **Números de ortografia inferior ou igual a**
- **Palavras aceitas entre verbo e infinitivo**

Configure como zero o valor **Corrigir números abaixo ou igual a** se você não quiser que os numerais sejam indicados como erros.

Para alterar um nível de formalidade

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.
3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha um estilo de verificação na lista.
4 Clique em **Editar**.
5 Na área **Nível de formalidade**, ative uma das opções a seguir:
- **Informal**
- **Padrão**
- **Formal**

Utilizar classes de regras

As classes de regras contêm grupos de regras gramaticais e estilísticas. O Grammatik utiliza classes de regras para detectar erros comuns de redação.

Você pode ativar ou desativar as regras a qualquer momento durante uma sessão do Grammatik. Quando você desativa uma regra, o Grammatik ignora todos os erros associados a essa regra durante a sessão de revisão atual. Você também pode escolher quais classes de regras aplicar durante uma sessão do Grammatik ou salvar um novo conjunto de regras como um Estilo de verificação.

Para ativar uma regra

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Ativar regras**.

3 Na caixa de listagem **Ativar regras**, escolha as regras que você deseja ativar na lista **Regras**.

O comando **Ativar regras** estará disponível apenas quando você tiver desativado uma regra durante a revisão. Caso contrário, ele estará acinzentado.

Para desativar uma regra

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Inicie uma nova sessão de verificação gramatical.

3 Quando o Grammatik apontar um erro que você não deseja indicar, clique em **Desativar**.

Para adicionar classes de regras

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Estilos de verificação**.

3 Na caixa de diálogo **Estilos de verificação**, escolha um estilo de verificação na lista.

4 Clique em **Editar**.

5 Na caixa de diálogo **Editar estilos de verificação**, ative qualquer uma das caixas de seleção ao lado das classes de regras na lista **Classes de regras** que você deseje adicionar.

Para salvar um conjunto de regras como um novo estilo de verificação

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Salvar regras**.

3 Na caixa de diálogo **Salvar regras**, clique em **Salvar como**.

4 Na caixa de diálogo **Salvar como estilo de verificação**, digite um nome na caixa **Nome do estilo personalizado**.

O comando **Salvar regras** estará disponível somente quando uma regra tiver sido desativada.

Analisar um desenho

O Grammatik permite analisar a estrutura gramatical do texto de um desenho. É possível analisar funções sintáticas e categorias gramaticais. Quando o Grammatik analisa uma sentença, uma função sintática é atribuída a cada palavra ou grupo de palavras. O Grammatik utiliza

Árvore de análise para permitir que você exiba as funções sintáticas. Quando o Grammatik analisa texto, uma função sintática é atribuída a cada palavra em uma sentença. É possível exibir as categorias gramaticais que o Grammatik atribui a uma sentença.

Você pode exibir um relatório de contagem para analisar um estilo de redação. O relatório de contagem determina se há excesso de palavras longas ou se os parágrafos estão demasiadamente compridos e complicados para o leitor entender com facilidade.

Você também pode exibir um relatório de erros sinalizados para analisar um estilo de redação. O relatório de erros sinalizados lista os tipos de erros indicados em um desenho e reporta o número de vezes que cada erro foi indicado. Você também pode utilizar esse relatório para identificar os tipos de problemas gramaticais que costumam aparecer em um desenho.

A exibição de um relatório de legibilidade permite que você analise a capacitação necessária para que um leitor entenda o texto de um desenho. O Grammatik analisa a legibilidade de um desenho comparando o texto com um documento de comparação. Você escolhe um dos três documentos de comparação do Grammatik ou pode adicionar um documento de comparação personalizado.

Para exibir uma árvore de análise

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2. Clique em **Opções** ▸ **Análise** ▸ **Árvore de análise**.

O local do cursor determina a sentença que é exibida na árvore de análise.

Para exibir categorias gramaticais

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2. Clique em **Opções** ▸ **Análise** ▸ **Categorias gramaticais**.

O local do cursor determina a sentença que é exibida na caixa de diálogo **Categorias gramaticais**.

Para exibir um relatório de contagem

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2. Clique em **Opções** ▸ **Análise** ▸ **Contagem**.

Para exibir um relatório de erros sinalizados

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2. Clique em **Opções** ▸ **Análise** ▸ **Sinalizado**.

Para exibir a legibilidade de um desenho

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
2. Clique em **Opções** ▸ **Análise** ▸ **Legibilidade**.
3. Na caixa de diálogo **Legibilidade**, escolha um documento de comparação na caixa de listagem **Documento comparativo**.

Para adicionar um documento comparativo

1. Abra o desenho a ser utilizado como documento de comparação.
2. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.
3. Clique em **Opções** ▸ **Análise** ▸ **Legibilidade**.
4. Na caixa de diálogo **Legibilidade**, clique em **Adicionar documento**.

O Grammatik permite adicionar somente um documento de comparação personalizado. Se você adicionar um segundo documento, este substituirá o primeiro documento de comparação personalizado.

Utilizar listas de palavras

Uma lista de palavras é uma lista de palavras ou frases pesquisadas quando você revisa o texto utilizando as ferramentas de edição de texto. Ferramentas de edição de texto escaneiam dois tipos de listas de palavras: listas de palavras do usuário e listas de palavras principais. Cada idioma traz uma lista de palavras padrão. Você pode personalizar listas de palavras do usuário adicionando, excluindo ou substituindo palavras. As principais listas de palavras são listas de palavras específicas utilizadas pelo revisor ortográfico em um determinado idioma, área ou empresa.

Escolha uma lista de palavras do usuário para ajudar a revisar um texto. Você pode ter até 10 listas de palavras do usuário ativas simultaneamente. Por exemplo, se você quiser que o revisor ortográfico utilize listas de palavras principais em inglês americano e inglês canadense, escolha ambas as listas. Se você trabalha com medicina, é possível selecionar uma lista de palavras da área médica de qualquer fornecedor, que funcione com as ferramentas de edição de texto. Cada idioma suportado pelo revisor ortográfico possui uma lista de palavras principal padrão. As listas de palavras do usuário ativas são pesquisadas primeiro. Se uma palavra ou frase não é encontrada lá, as listas de palavras principais ativas são pesquisadas. É possível adicionar, desativar ou remover as listas de palavras.

É possível adicionar uma palavra à lista de palavras do usuário para que a palavra não seja sinalizada como um erro. Também é possível adicionar palavras substitutas a uma lista de palavras do usuário, permitindo que você escolha a substituição quando o revisor ortográfico ou o Grammatik parar em uma palavra.

Você pode editar ou excluir palavras de uma lista de palavras do usuário a qualquer momento.

Para escolher uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Ative a caixa de seleção **Lista de palavras do usuário**.

Se existir apenas uma lista de palavras do usuário, nenhuma caixa de seleção será exibida.

A lista de palavras do usuário padrão do idioma está sempre ativada.

Para adicionar uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Clique na lista **Listas de palavras do usuário** no local em que deseja posicionar a nova lista de palavras do usuário.

4 Clique em **Adicionar lista**.

5 Na caixa de diálogo **Adicionar lista de palavras do usuário**, escolha a nova lista de palavras do usuário.

6 Clique em **Abrir**.

A extensão do nome de arquivo de uma lista de palavras do usuário é **.uwl**.

Quando você verifica um desenho, as listas de palavras do usuário são percorridas na ordem em que são exibidas na caixa de diálogo **Listas de palavras do usuário**.

Para desativar uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Desative a caixa de seleção correspondente à lista de palavras do usuário.

A lista de palavras do usuário padrão do idioma está sempre ativada.

Para remover uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Revisor ortográfico**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Escolha uma lista de palavras do usuário.

4 Clique em **Remover lista**.

Não é possível remover uma lista de palavras do idioma padrão.

Para adicionar uma palavra a uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Na caixa de diálogo **Listas de palavras do usuário**, escolha uma nova lista de palavras do usuário.

4 Digite uma palavra na caixa **Palavra/frase**.

5 Para adicionar uma palavra de substituição, digite-a na caixa **Substituir por**.

6 Clique em **Adicionar entrada**.

7 Clique em **Fechar**.

No revisor ortográfico, as palavras substitutas aparecem na caixa **Substituições**.

Clique em **Adicionar** nas páginas **Revisor ortográfico** ou **Grammatik** para adicionar a palavra à lista de palavras do usuário atual.

Também é possível adicionar frases curtas a uma lista de palavras do usuário.

Para adicionar palavras alternativas a uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**

- **Grammatik**

2. Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.
3. Na caixa de diálogo **Listas de palavras do usuário**, escolha uma nova lista de palavras do usuário.
4. Digite uma palavra na caixa **Palavra/frase**.
5. Digite uma palavra de substituição na caixa **Substituir por** .
6. Clique em **Adicionar entrada**.
7. Clique em **Fechar**.

Também é possível adicionar frases curtas a uma lista de palavras do usuário.

Para editar uma palavra ou frase em uma lista de palavras do usuário

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Revisor ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.
3. Escolha a lista de palavras do usuário que contém a palavra ou frase a ser editada.
4. Escolha a palavra ou frase que você deseja editar.
5. Edite a palavra ou expressão na caixa **Substituir por**.
6. Clique em **Substituir entrada**.

Se a lista de palavras a ser editada não aparecer na caixa de diálogo **Listas de palavra de usuário**, clique em **Adicionar lista** para abrir a lista.

Para excluir uma palavra ou frase em uma lista de palavras do usuário

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Revisor ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.
3. Escolha a lista de palavras que você deseja editar.
4. Escolha a palavra ou frase que você deseja excluir.
5. Clique em **Excluir entrada**.

Verificar estatísticas

Você pode verificar as estatísticas de texto para contar elementos de texto, incluindo o número de linhas, palavras, caracteres e os nomes das fontes e estilos utilizados. Você pode exibir estatísticas para objetos de texto selecionados ou para o desenho inteiro. Se não houver texto selecionado, todos os elementos de texto do desenho, incluindo caracteres de espaço e tabulação, serão contados.

Para contar elementos de texto no desenho inteiro

1. Clique em um espaço vazio na janela de desenho.
2. Clique em **Texto** ▸ **Estatísticas do texto**.

Você também pode

Contar os elementos de texto em texto selecionado.	Selecione um bloco de texto. Clique em **Texto ▸ Estatísticas do texto**.

Para exibir informações sobre os estilos utilizados, ative a caixa de seleção **Mostrar estatísticas de estilo**.

Referência: Utilizar ferramentas de edição de texto

O Grammatik usa a notação a seguir para identificar categorias gramaticais ou funções sintáticas.

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
3v	verbo na terceira pessoa do presente	As sentenças a seguir usam a forma de terceira pessoa (singular) do tempo verbal presente: "Ele espera." "Ela penteia os cabelos." "Isso funciona?"
<>	pontuação	A pontuação esclarece o significado de uma frase ou sentença. Exemplos: • ponto final (.) • vírgula (,) • interrogação (?)
abrev	abreviação	Uma abreviação é uma versão curta de uma palavra. Por exemplo, "etc." é uma abreviação de "etcetera".
adj	adjetivo	Um adjetivo modifica um substantivo. Exemplo: um "bom" livro.
adv	advérbio	Um advérbio modifica um verbo ou um adjetivo. Exemplos: • ir "rapidamente" • um livro "muito" bom.
aux	verbo auxiliar	Um verbo auxiliar é uma das formas de verbos como "estar", "ter" ou "ir". Por exemplo: • "está" vindo • "tem" vindo aqui • "vai" falar com ela
vb	verbo base	Um verbo base é a forma de um verbo no infinitivo.
c/s	comparativo/superlativo	Comparativo e superlativo são formas de adjetivos ou advérbios que indicam um grau de comparação. Exemplos: • mais feliz • riquíssimo

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
cj	conjunção	Uma conjunção une palavras, frases ou orações. Exemplos: • o livro “e” a caneta • Quero ir embora “porque” está tarde.
det	determinador	Um determinante é um tipo de adjetivo. Exemplos: • a • um • o • alguns • esses • qualquer
objeto direto	objeto direto	O objeto direto recebe uma ação. Exemplo: Roberto abriu “a caixa”.
ij	interjeição	Uma interjeição é uma exclamação. Exemplos: • Oi! • Oh! • Ei!
objeto indireto	objeto indireto	Um objeto indireto indica “para quem” ou “por quem” a ação expressa acontece. Exemplos: • Beto deu "a ela" uma maçã. • Mandei “a ele” um cartão postal.
inf	infinitivo dividido	Um infinitivo dividido (em inglês) é um verbo em sua forma infinitiva (to be, to run) que é dividido por modificadores entremeados (referente ao idioma inglês). Por exemplo, no infinitivo dividido "to boldly go", o advérbio "boldly" divide o infinitivo "to go".
oração principal	oração principal	Uma oração principal possui significado completo sem qualquer outro componente de sentença. Exemplos: • Vamos fazer um piquenique hoje, a não ser que chova. (Oração principal: “Vamos fazer um piquenique hoje”) • Quando não estão na escola, as crianças brincam. (Oração principal: “as crianças brincam”)
mod	modal	Um verbo modal é um tipo de verbo auxiliar. Exemplos: • querer (queria) • ter que • poder • dever • poder (ter permissão)
num	número	Um número expressa uma quantidade. Exemplos: • ”três” meninos

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
		• ”497” dias • ”62” por cento
frasal	preposição frasal	Uma preposição frasal é uma preposição que pertence a uma locução verbal, mas que é separada dela. Exemplo: colocou o livro "de lado".
sp	substantivo plural	Um substantivo plural é a forma plural de um substantivo. Exemplos: • livros • crianças
poss	pronome possessivo	Um pronome possessivo indica posse. Ele é usado como um adjetivo para modificar outro substantivo. Exemplos: • pata “de” cachorro • ,carros “dos” alunos • ,filho “do” João
ptp	particípio passado	Um particípio passado é uma forma pretérita do verbo. Exemplo: a nota foi "escrita" em tinta.
frase prp	frase preposicional	Uma frase preposicional é composta por uma preposição e seu objeto, além de modificadores. As frase preposicionais funcionam como adjetivos, advérbios ou substantivos. Exemplo: Nós viemos "para a segunda apresentação".
pt-pres	particípio presente	Um particípio presente é uma forma verbal que pode funcionar como parte de uma locução verbal ou como um adjetivo. Ele geralmente é criado pela adição de “-indo”, “-endo” e “-ando” ao verbo base. Exemplos: • Ele está "escrevendo" um livro. • Ela está “dormindo” na cama. • Os advogados estão “encerrando” seus argumentos.
prn	pronome	Um pronome ocupa o lugar de um substantivo. Exemplos: • eu • você • ele • meu • si • esses • quem • qual
vp	tempo pretérito	O tempo pretérito expressa ações que já aconteceram. Exemplos: • Ele "escreveu" o livro. • Ela "foi" para a loja.

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
oração relativa	oração relativa	Uma oração relativa é um tipo de oração subordinada que atua como adjetivo, descrevendo um substantivo ou pronome que a precede. Uma oração relativa normalmente começa com um pronome relativo, como "quem", "cujo" ou "que". Exemplo: Os funcionários ”que trabalharam com diligência” foram recompensados.
prn-rel	pronome relativo	Um pronome relativo introduz uma oração subordinada e a vincula a uma oração independente. Exemplos: O ruído "que" assustou vocês foi feito pelo rapaz "que" mora ao lado.
ss	substantivo singular	Um substantivo singular é o nome de uma pessoa, lugar, coisa ou ideia. Exemplos: • João • Canadá • caneta • saúde
sujeito	sujeito	O sujeito de uma oração executa uma ação. Um sujeito pode ser representado por uma ou várias palavras. Exemplos: • ”João” correu. • ”Os gatos” miaram. • ”Todas as crianças e suas mães” cochilaram.
oração subordinada	oração subordinada	Uma oração subordinada, que também é denominada oração dependente, não pode existir isolada. Ela depende de uma outra oração para completar seu significado. Exemplo: Faremos a reunião hoje, ”pois todos estão aqui”.
oração ”that”	oração ”that”	Uma oração "that" é uma oração subordinada especial que começa com "that" (referente ao idioma inglês). Exemplo: We were sure ”that you would pay us”.
verbo ou locução verbal	verbo ou locução verbal	Um verbo ou locução verbal demonstram uma ação. Os verbos podem conter uma ou várias palavras, mas o Grammatik usa ”locução verbal” quando o verbo é composto por mais de uma palavra. Exemplos: • João "correu". • ”Pode haver” problemas.
wh-clause	wh-clause	Uma oração wh- é uma oração subordinada especializada iniciada por "when", "how", "why" ou "where" (referente ao idioma inglês). Uma oração wh- pode atuar

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
		como substantivo, advérbio ou adjetivo. Exemplos: • We knew “where she would go”. • I will tell you “when I go”.

Modelos e estilos

CorelDRAW® X7

Trabalhar com modelos

Um modelo é uma coleção de estilos e configurações de layout de página que definem o layout e a aparência de um desenho. Os modelos também são chamados de “gabaritos”.

Use um modelo para desenhar projetos reutilizáveis.

Você pode usar os modelos predefinidos fornecidos com CorelDRAW, e pode criar e usar modelos personalizados.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

Pesquisar modelos

O CorelDRAW oferece uma maneira fácil de localizar modelos.

Pesquisar

É possível pesquisar pelo nome, a categoria ou as informações de referência associadas ao modelo. Por exemplo, se você digitar “contemporâneo” no campo de texto, o aplicativo descartará automaticamente todos os arquivos que não corresponderem e aparecerão apenas os arquivos contendo a palavra “contemporâneo” no nome do modelo, categoria ou notas do designer anexados.

Por padrão, o aplicativo pesquisa todos os locais que a Pesquisa Instantânea (no Windows 7 e Windows 8) que está configurada para indexar. Também é possível procurar modelos em outros locais que a Pesquisa Instantânea não esteja configurada para indexar. Para obter mais informações sobre como configurar a Pesquisa Instantânea no Windows 7 e Windows 8, consulte a Ajuda do Windows.

A pesquisa pode ser cancelada a qualquer momento.

Filtrar os resultados da pesquisa

É possível refinar os resultados da pesquisa utilizando diversos critérios, tais como tipo de documento (por exemplo, brochura, panfleto, jornal ou cartão postal) e setor de mercado (por exemplo, hotelaria ou serviços). Você tem a opção de exibir somente os modelos que criou ou todos os modelos (os modelos incluídos no CorelDRAW e fornecidos por terceiros, além dos modelos criados por você).

Exibir modelos e informações sobre modelos

É possível aumentar o tamanho de miniaturas para reconhecer um modelo em particular mais fácil e mais rápido, e é possível diminuir o tamanho das miniaturas para exibir mais resultados de pesquisa de uma vez. Ao selecionar um modelo na área de exibição, aparecem mais informações sobre a categoria, estilo, paginação e opções de dobra do modelo, bem como eventuais notas do designer quanto à finalidade de utilização.

Para pesquisar modelos

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Novo de modelo**.

2 Na caixa de diálogo **Novo do modelo**, digite uma palavra na caixa de **Busca** e pressione **Enter**.
As miniaturas que corresponderem ao termo da pesquisa aparecerão no painel **Modelos**.

3 Na caixa de listagem **Exibir por**, no painel **Filtro**, escolha uma das seguintes categorias:
- **Tipo** — classifica os modelos por tipo de documento, tais como brochura, panfleto ou jornal
- **Setor** — classifica os modelos pelo setor de mercado para o qual o modelo foi concebido (por exemplo, hotelaria, varejo ou serviços)

4 Na lista de categorias, clique em uma categoria.
Para exibir todos os modelos (isto é, os modelos incluídos no CorelDRAW, criados por terceiros ou criados por você ou outras pessoas), clique em **Todos**. Para exibir somente os modelos criados por você, clique em **Meus modelos**.

Os modelos que não contêm nenhuma informação sobre categoria exibidos em **Meus modelos**.

Se os componentes de integração de shell do CorelDRAW não estiverem instalados (isto é, se você desativou a opção **Windows Shell Extension** em **Utilitários** no Assistente de Configuração durante uma instalação personalizada), somente será possível pesquisar modelos por nome de arquivo, não por nome, palavras-chave ou outras informações de referência.

Também é possível iniciar uma pesquisa digitando um termo de busca na caixa de **Pesquisa** e clicando no botão **Iniciar pesquisa** .

Para exibir modelos e informações sobre modelos

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Novo de modelo**.

2 Na caixa de diálogo **Novo do modelo**, busque por modelos.

3 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Aumente ou diminua o tamanho das miniaturas	Arraste o controle deslizante de **Zoom** para a direita ou esquerda.
Exibir detalhes do modelo	Clique em uma miniatura no painel **Modelos**. Os detalhes do modelo aparecerão no painel **Detalhes do modelo**.

Para	Faça o seguinte
	Se o painel **Detalhes do modelo** estiver oculto, clique no botão **Mostrar/ocultar detalhes do modelo** para exibi-lo.
Exibir notas do designer	Clique em uma miniatura no painel **Modelos**. As notas do designer aparecerão no painel **Notas do designer**.
Imprimir notas do designer	Clique no botão **Imprimir notas do designer** , no canto inferior esquerdo do painel **Notas do designer**. Se não houver notas do designer associadas a um modelo, o botão **Imprimir notas do designer** ficará desativado.

Usar modelos

Quando se cria um documento de um modelo usando o comando **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**, CorelDRAW formata a página segundo as configurações de layout de página do modelo e carrega todos os objetos e estilos do modelo no novo documento. Com este método, é possível buscar e navegar pelos modelos.

Se você quiser usar apenas os estilos de um modelo, é possível criar um documento em branco usando o comando **Arquivo** ▸ **Abrir**.

Também é possível importar estilos de um modelo para um documento a qualquer momento.

Para iniciar um documento a partir de um modelo

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo de modelo**.
2. Busque ou navegue para os modelos.
3. Escolha um modelo na lista **Modelos**.
4. Clique em **Abrir**.

Para informações sobre a pesquisa por modelos, veja "Para pesquisar modelos" na página 430.

Também é possível iniciar um documento a partir de um modelo clicando em **Arquivo** ▸ **Abrir**, localizando o modelo, clicando nele duas vezes e habilitando a caixa de marcação **Novo de modelo** na caixa de diálogo **Abrir**. Se você quiser usar apenas os estilos dos modelos, desative a caixa de marcação **Com conteúdo**.

Para importar estilos de um modelo para um documento

1. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.
2. Na janela de encaixe **Estilos de objetos**, abra o menu desdobrável **Importar, exportar ou salvar padrão**, e clique no botão **Importar folha de estilos** .
3. Localize a pasta na qual o modelo está armazenado.
4. Clique no modelo que contém os estilos que você deseja carregar.
5. Clique em **Abrir**.

Apenas os estilos de modelos são importados. As configurações de layout de página e objetos salvos com o modelo são ignorados. Os atributos de objetos existentes são mantidos.

Criar modelos

Se o modelo atual não atender às suas necessidades, você pode criar seus próprios modelos, com base nos documentos que você usa com frequência. Por exemplo, se você organizar regularmente um boletim informativo, pode salvar os estilos e as configurações de layout de página em um modelo.

Quando se salva um modelo, o CorelDRAW permite adicionar informações de referência, como paginação, dobras, categoria, setor e outras notas importantes. Embora a inclusão de informações sobre o modelo seja opcional, ela facilita a organização e a localização dos modelos depois. Por exemplo, adicionar notas descritivas a um modelo permite pesquisar esse modelo posteriormente digitando texto contido nas notas.

Para criar um modelo

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Salvar como modelo.**

2 Digite um nome na caixa de listagem **Nome de arquivo**

3 Localize a pasta na qual deseja salvar o modelo.

4 Clique em **Salvar**.

5 Na caixa de diálogo **Propriedades do modelo**, especifique as opções desejadas.

- **Nome** — Atribua um nome ao modelo. Esse nome aparecerá junto à miniatura no painel **Modelos**.
- **Lados** — Escolha uma opção de paginação.
- **Dobras** — Escolha uma opção de dobra da lista ou escolha **Outra** e digite o tipo de dobra na caixa de texto ao lado da caixa de listagem **Dobras**.
- **Tipo** — Escolha uma opção da lista ou escolha **Outro** e digite o tipo de modelo na caixa de texto ao lado da caixa de listagem **Tipo**.
- **Setor** — Escolha uma opção da lista ou escolha **Outro** e digite o setor ao qual o modelo é destinado.
- **Notas do designer** — Digite informações importantes sobre a finalidade de utilização do modelo.

Se você clicar em **Cancelar**, a caixa de diálogo **Propriedades do modelo** será fechada e o modelo não será salvo.

Se você salvar um modelo em uma versão anterior da CorelDRAW Graphics Suite (13.0 ou anterior), não será possível adicionar informações de referência.

A caixa de texto **Notas do designer** suporta linguagem de marcação HTML; por isso, você pode colar conteúdos como imagens gráficas e hyperlinks. As imagens gráficas coladas a partir de um arquivo HTML são referências de seu local original e não são incorporadas ao documento do CorelDRAW. Portanto, se você pretende compartilhar um modelo com outras pessoas, verifique se elas têm acesso ao local da imagem gráfica. Se você colar texto formatado (também conhecido como "rich text") de um arquivo RTF (Rich Text Format) ou HTML, as propriedades de formatação do texto serão preservadas.

Se não desejar adicionar informações de referência, clique em **OK** sem especificar nenhuma opção.

Também é possível inserir notas copiando um conteúdo de outro documento e colando na caixa de texto **Notas do designer**.

Para formatar o texto da caixa de texto **Notas do designer**, utilize as seguintes teclas de atalho:

- **Ctrl** + **B** — aplica negrito ao texto selecionado
- **Ctrl** + **I** — aplica itálico ao texto selecionado
- **Ctrl** + **U** — sublinha o texto selecionado
- **Ctrl** + **K** — faz com que você determine um hyperlink para o texto selecionado

Editar modelos

Você pode editar um modelo fazendo alterações em estilos, configurações de layout de página ou objetos. Por exemplo, se gostar de um modelo, mas desejar torná-lo mais versátil, você pode adicionar estilos criados ou tirados de outro modelo. Para informações sobre a edição de estilos, veja "Edição dos estilos e conjuntos de estilos" na página 439. Para informações sobre opções de configuração de layouts de página, veja "Especificar o layout da página" na página 457.

Para editar um modelo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
2 Localize a pasta na qual o modelo está armazenado.
3 Clique duas vezes em um nome de arquivo de modelo.
4 Na caixa de diálogo **Abrir**, ative a caixa de seleção **Abrir para edição**.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com estilos e conjuntos de estilos

CorelDRAW fornece recursos avançados de estilo que permitem que você formate seus documentos com velocidade, facilidade e consistência. Você pode criar e aplicar estilos e conjuntos de estilos a diferentes tipos de objetos: objetos gráficos, textos artísticos e de parágrafos, legendas e objetos de dimensão e qualquer objeto criado com as ferramentas Mídia artística.

Os estilos e conjuntos de estilos são grupos de atributos que determinam a aparência dos objetos. Quando você aplica um estilo ou conjunto de estilo a um objeto, todos os atributos definidos neste estilo são aplicados a esse objeto em uma etapa. É assim que você pode formatar simultaneamente muitos objetos diferentes e reduzir de maneira significativa o tempo de produção e configuração. Além disso, ao editar um estilo ou conjunto de estilos, todos os objetos definidos por aquele estilo são automaticamente atualizados.

Você também pode exportar estilos e conjuntos de estilos, como folhas de estilos, para usar em outros documentos ou importá-los de folhas de estilo salvas anteriormente.

Os estilos simplificam a tarefa de formatação de objetos economizando tempo e garantindo uma visualização consistente.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

Criação dos estilos e conjuntos de estilos

Um estilo é um grupo de atributos de formatação que definem uma propriedade do objeto, como contorno ou preenchimento. Por exemplo, para definir um estilo de contorno, você pode especificar os atributos, como a largura do contorno, a cor e o tipo de linha. Para definir o estilo de um caractere, você pode especificar o tipo da fonte, o estilo e tamanho da fonte, a cor de fundo, a posição do caractere, se é maiúscula ou minúscula, entre outros. CorelDRAW permite criar e aplicar estilos de quadro de contorno, preenchimento, parágrafo, caractere e texto.

CorelDRAW permite que você agrupe estilos em conjuntos de estilos. Um conjunto de estilo é uma coleção de estilos que ajudam você a definir a aparência de um objeto. Por exemplo, você pode criar um conjunto de estilos contendo um estilo de preenchimento e contorno que podem ser aplicados a objetos gráficos como, por exemplo, retângulos, elipses e curvas.

Há duas opções para criar estilos. Você pode criar um estilo ou conjunto de estilos com base na formatação de um objeto que você gosta ou pode criar um estilo ou conjunto de estilo a partir do esboço configurando atributos do objeto na janela de encaixe **Estilos de objeto**.

No CorelDRAW, os estilos podem conter outros estilos. O estilo que contém o outro estilo é chamado de primário, e o estilo que está contido no outro estilo é chamado de secundário. As propriedades são automaticamente herdadas do primário. No entanto, você pode substituir as propriedades herdadas por um secundário e estabelecer suas próprias propriedades específicas. Quando você modifica o estilo primário, o estilo secundário é atualizado automaticamente. Se você definir atributos secundários específicos, estes não estarão mais relacionados ao primário; então, se você modificar o primários, os atributos secundários não serão modificados. A relação primário-secundário também se aplica a conjuntos de estilo.

Você pode usar estilos primários e secundários em documentos quando você deseja que os objetos compartilhem algo, mas não todos os atributos, e você precisa fazer alterações globais regularmente. Por exemplo, se estiver trabalhando em um documento longo e deseja ter cabeçalhos e subtítulos com formatação semelhante, você pode criar um caractere primário para os cabeçalhos e um estilo de caractere secundário para os subtítulos. Os estilos primário e secundário podem compartilhar a mesma cor e tipo de fonte, mas diferem em tamanho. Se você escolher uma cor diferente ou tipo de fonte para o primário, os cabeçalhos e os subtítulos serão atualizados automaticamente. Os subtítulos, no entanto, ainda serão menores que os cabeçalhos.

Para criar um estilo a partir de um objeto

1. Clique com o botão direito no objeto de texto usando a ferramenta **Seleção** .
2. Clique em **Estilos do objeto**, escolha **Novo estilo a partir de** e aponte para um tipo de estilo.
   Uma visualização mostra quais atributos do objeto serão incluídos no novo estilo.
3. Clique em um tipo de estilo.
4. Na caixa de diálogo **Novo estilo a partir de**, digite um nome na caixa **Nome do estilo personalizado**.

Se a janela de encaixe **Estilos de objeto** não for aberta, ative a caixa de seleção **Abrir janela de encaixe estilos de objeto** na caixa de diálogo **Novo estilo a partir de**.

Você também pode criar um estilo a partir de um objeto clicando com o botão direito na pasta **Estilos** na janela de encaixe **Estilos do objeto**, selecionando **Novo do selecionado** e, a seguir, selecione um tipo de estilo.

Para criar um conjunto de estilo a partir de um objeto

1. Clique com o botão direito no objeto de texto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Escolha **Estilos de objeto** e aponte para **Novo conjunto de estilos a partir de**.

Uma visualização mostra quais atributos do objeto serão incluídos no novo conjunto de estilos.

3 Clique em **Novo conjunto de estilo a partir de**.

4 Na caixa de diálogo **Novo estilo a partir de**, digite um nome na caixa **Nome do conjunto de estilo personalizado**.

Se a janela de encaixe **Estilos de objeto** não for aberta, ative a caixa de seleção **Abrir janela de encaixe estilos de objeto** na caixa de diálogo **Novo estilo a partir de**.

Você também pode criar um conjunto de estilo a partir de um objeto arrastando-o para a pasta **Conjuntos de estilo** na janela de encaixe **Estilos do objeto** . Se arrastar o objeto sobre um conjunto de estilo existente na pasta **Conjuntos de estilo**, os atributos do objeto substituem os atributos do conjunto de estilo, e todos os objetos em que foi aplicado o conjunto de estilo são automaticamente atualizado.

Para definir um estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de objeto** , clique no botão **Novo estilo** e selecione um tipo de estilo.

O estilo é exibido na pasta **Estilos** com um nome atribuído pelo aplicativo, como, por exemplo, “Preenchimento 1.”

3 Especifique os atributos de estilo desejados.

Você também pode

Renomear um estilo	Clique com o botão direito em um estilo, clique em **Renomear**, digite um novo nome e pressione **Enter**.
Excluir um estilo	Faça uma das opções abaixo: • Selecione um estilo na pasta **Estilos** clique no botão **Excluir estilo** . • Clique com o botão direito em um estilo e clique **Excluir**.
Duplique um estilo	Clique com o botão direito em um estilo e clique em **Duplicar**.
Criar um estilo secundário	Faça uma das opções abaixo: • Selecione um estilo na pasta **Estilos** clique no botão **Novo estilo secundário** . • Clique com o botão direito em um estilo e clique em **Novo estilo secundário**.

Para definir um conjunto de estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto** , clique no botão **Novo conjunto de estilo** para criar um conjunto de estilo vazio ao qual você pode adicionar estilos.

O conjunto de estilo é exibido na pasta **Conjunto de estilos** com um nome atribuído pelo aplicativo, como, por exemplo, “Conjunto de estilo 1.”

3 Faça uma das opções abaixo:

- Clique no botão **Adicionar ou remover estilo** ao lado do conjunto de estilo e selecione os tipos de estilo que você deseja adicionar ao conjunto de estilo. A seguir, defina as propriedades de cada estilo.
- Arraste os estilos existentes da pasta **Estilos** para o novo conjunto de estilo.

Você também pode

Renomear um conjunto de estilo	Clique com o botão direito em um estilo, clique na pasta **Conjuntos de estilo**, clique em **Renomear** digite um novo nome e pressione **Enter**.
Excluir um conjunto de estilo	Faça uma das opções abaixo: • Selecione um conjunto de estilo na pasta **Conjuntos de estilo** e clique no botão **Excluir conjunto de estilos** . • Clique com o botão direito em um conjunto de estilo e clique **Excluir**.
Duplique um conjunto de estilo	Clique com o botão direito em um conjunto de estilo e clique em **Duplicar**.
Criar um conjunto de estilo secundário	Faça uma das opções abaixo: • Selecione um conjunto de estilo na pasta **Conjuntos de estilo** e clique no botão **Novo conjunto de estilo secundário** . • Clique com o botão direito em um conjunto de estilo e clique em **Novo conjunto de estilo secundário**.

Aplicação dos estilos e conjuntos de estilos

Quando você aplica um estilo ou conjunto de estilo em um objeto, o objeto leva somente aqueles atributos que são definidos pelo estilo ou conjunto de estilo. Por exemplo, se você aplicar um estilo de contorno, o contorno do objeto é alterado enquanto outros atributos permanecem os mesmos.

Você pode aplicar estilos e conjuntos de estilos usando a janela de encaixe **Estilos do objeto** e a janela de encaixe **Propriedades do objeto**.

Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, os atributos que são definidos por um estilo são exibidos com um indicador de origem verde que possui uma linha vertical no meio . (O indicador de origem é o pequeno quadrado ao lado do nome do atributo.) Se não houver estilos aplicados, o indicador de origem aparece em branco . Se houver uma substituição do estilo aplicado, a cor do indicador de origem será laranja com uma linha horizontal no meio .

Para aplicar um estilo ou conjunto de estilo a um objeto

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

3 Na janela de encaixe **Estilos de objeto**, selecione um estilo ou conjunto de estilo e clique em **Aplicar ao selecionado**.

Para obter uma visualização do estilo ou conjunto de estilo antes de aplicá-lo aponte para ele na janela de encaixe **Estilos de objeto**.

Você pode aplicar um estilo clicando no indicador de origem próximo à propriedade do objeto (contorno, preenchimento, caractere, parágrafo ou moldura) na janela de encaixe **Propriedades do objeto** e selecione um estilo na lista de estilos.

Você também pode aplicar um estilo ou conjunto de estilo a um objeto selecionado usando qualquer um dos seguintes métodos:

- Na janela de encaixe **Estilos de objeto** , clique duas vezes em um estilo ou conjunto de estilo.
- Clique com o botão direito no objeto, selecione **Estilos do objeto**, **Aplicar estilo** e, a seguir, selecione um estilo ou conjunto de estilo da lista.
- Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, clique com o botão direito em um estilo ou conjunto de estilo e selecione **Aplicar estilo** ou **Aplicar conjunto de estilo**.
- Na janela de encaixe **Estilos de objeto**, selecione um estilo ou conjunto de estilo e arraste-o até o objeto.

Edição dos estilos e conjuntos de estilos

Você pode editar um estilo ou conjunto de estilo modificando seus atributos na janela de encaixe **Estilos do objeto** ou alterando os atributos de um objeto vinculado ao estilo ou conjunto de estilo e, a seguir, aplicando essas alterações ao estilo ou conjunto de estilo.

Você também pode editar um estilo ou conjunto de estilo copiando os atributos de um objeto para o estilo ou conjunto de estilo.

Você pode substituir os atributos do estilo. Quando você substitui um atributo, este não está mais relacionado a uma definição de estilo e as alterações ao estilo não afetam o objeto até que você remova a substituição.

Para editar um estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.
2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, abra a pasta **Estilos** e selecione um estilo.
3 Na área propriedades de estilo da janela de encaixe **Estilos de objeto**, modifique os atributos que desejar.

Para editar um conjunto de estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.
2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, abra a pasta **Conjuntos de estilo** e selecione um conjunto de estilo.
3 Clique no botão **Adicionar ou remover estilo** ao lado do conjunto de estilo e clique no tipo de estilo que você deseja adicionar ou remover do conjunto de estilo.
Verifique se as marcas são exibidas ao lado dos tipos de estilo incluídos no conjunto de estilo.

Na área de propriedades do estilo da janela de encaixe **Estilos do objeto**, você pode editar os estilos que estão incluídos no conjunto de estilo.

Para editar um estilo ou conjunto de estilo através da edição de um objeto

1 Com a ferramenta **Seleção**, selecione um objeto que possua um estilo ou conjunto de estilo aplicado.
2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.
3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, edite as propriedades do objeto.
4 Na janela do documento, clique com o botão direito no objeto, selecione **Estilos do objeto** no menu contextual e selecione **Aplicar ao estilo**.

Os novos atributos do objeto substituem os atributos dos estilos ou conjuntos de estilos associados a esse objeto.

Para editar um estilo ou conjunto de estilo copiando as propriedades de um objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.
2 Arraste um objeto da janela do documento sobre o nome de um estilo ou conjunto de estilo na janela de encaixe **Estilos do objeto**.

Você também pode copiar as propriedades de um objeto para um estilo ou conjunto de estilo clicando com o botão direito no estilo ou no conjunto de estilo definido na janela de encaixe **Estilos de objeto**, selecionando **Copiar propriedades a partir de** e, a seguir, clicando em um objeto na janela do documento.

Para substituir um atributo de estilo

1 Com a ferramenta **Seleção**, selecione um objeto que possua um estilo aplicado.
2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto**.

3 Na janela de encaixe **Propriedades do objeto**, edite um atributo do objeto definido por um estilo.

O indicador de origem próximo ao atributo variam de verde com uma linha vertical a laranja com uma linha horizontal , mostrando que o atributo do objeto não é mais definido pelo estilo.

Para remover uma substituição de estilo, faça o seguinte:

- Clique no indicador de origem laranja e selecione **Reverter**.
- Na janela do documento, clique com o botão direito usando a ferramenta **Seleção** , selecione **Estilos do objeto** no menu contextual e selecione **Reverter estilo**.

Gerenciar propriedades de objeto padrão

As propriedades do objeto padrão em CorelDRAW controlam a aparência dos objetos de texto e gráficos no documento ativo. Por exemplo, quando você instala CorelDRAW pela primeira vez, as propriedades padrão para os objetos gráficos determinam que cada novo objeto gráfico tenha um contorno preto e nenhum preenchimento.

Você pode modificar as propriedades padrão dos tipos de objeto a seguir: mídia artística, texto artístico, legenda, dimensão, gráfico e texto de parágrafo. Quando você modificar os padrões, CorelDRAW automaticamente salva as alterações no documento atual. Se desejar usar as configurações personalizadas nos documentos subsequentes que você criar, você pode defini-las como o novo padrão do documento.

Você pode especificar quais estilos de objeto, conjuntos de estilo, estilos de cor ou propriedades padrão do objeto no desenho ativo são definidos como padrão no novo documento.

Para editar as propriedades do objeto padrão

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, abra a pasta **Propriedades padrão do objeto** e selecione um dos tipos de objeto a seguir:

- **Mídia artística**
- **Texto artístico**
- **Legenda**
- **Dimensão**
- **Gráfico**
- **Texto de parágrafo**

3 Modifique os atributos desejados.

Qualquer alteração que fizer será aplicada a todos os novos objetos no documento ativo e é automaticamente salva no documento.

Você também pode

Desfazer as alterações revertendo as propriedades padrão selecionadas para o novo padrão do documento	Faça uma das opções abaixo: • Clique no botão **Reverter para um novo padrão de documento** ao lado do tipo de objeto. • Clique com o botão direito no tipo de objeto e selecione **Reverter para um novo padrão de documento**.
Desfazer as alterações nas propriedades padrão do objeto em todos os tipos de objeto revertendo para o novo padrão de documento	Faça uma das opções abaixo: • Clique no botão **Reverter para um novo padrão de documento** ao lado da pasta **Propriedades padrão do objeto**. • Clique com o botão direito na pasta **Propriedades padrão do objeto** e clique em **Reverter todas para o novo documento padrão**.

Você também pode

Defina as propriedades do objeto selecionadas como as configurações padrão para novos documentos	Faça uma das opções abaixo: • Clique no botão **Definir como um novo padrão de documento** ao lado do tipo de objeto. • Clique com o botão direito no tipo de objeto e clique em **Definir como um novo padrão de documento**.

Você também pode editar as propriedades padrão do objeto desmarcando todos os objetos na janela do documento, clicando em uma cor ou estilo de cor em uma paleta ou escolhendo um controle que permita que você altere as propriedades de preenchimento, contorno ou de texto e, a seguir, ativando as caixas de seleção respectivas na caixa de diálogo **Alterar padrão do documento**.

Você também pode editar as propriedades padrão do objeto enquanto edita qualquer objeto na janela do documento. Clique com o botão direito na pasta **Propriedades padrão do objeto** na janela de encaixe **Estilos do objeto** e selecione **Atualizar propriedades padrão ao editar objetos.** Qualquer alteração que fizer a um objeto se tornará a configuração padrão para novos objetos.

Para definir configurações do estilo atual como o novo padrão do documento

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrão** e clique em **Definir como novo padrão do documento**.

3 Ative as caixas de seleção para as configurações que você gostaria de salvar como configuração padrão para novos documentos.

Você também pode salvar as configurações como padrão para novos documentos usando a caixa de diálogo **Opções**. Para obter mais informações, consulte "Salvar padrões" na página 657.

Exportação e importação de folhas de estilo

Você pode disponibilizar estilos e conjuntos estilos para que sejam usados em outros documentos através de sua exportação para um arquivo (.cdss) da CorelDRAW folha de estilo. Uma folha de estilo contém todos os estilos de objeto, conjuntos de estilo e propriedades padrão do objeto no documento ativo. Você também pode usar estilos e conjuntos de estilos a partir de documentos, importando a folha de estilo na qual foram salvos.

Para exportar uma folha de estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrão** e clique em **Exportar folha de estilo**.

3 Na caixa de diálogo **Exportar folha de estilo**, selecione a pasta onde você deseja salvar a folha de estilo.

4 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**

5 Clique em **Exportar**.

6 Ative as caixas de seleção para as configurações que você gostaria de exportar do documento.

Para importar uma folha de estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrão** e clique em **Importar folha de estilo**.

3 Na caixa de diálogo **Importar folha de estilo**, selecione a pasta onde gostaria que a folha de estilo fosse armazenada.

4 Selecione o nome do arquivo e clique em **Importar**.

5 Ative as caixas de seleção para as configurações que você gostaria de importar do documento.

Você também pode importar estilos e conjuntos de estilo a partir de um arquivo CorelDRAW existente selecionando o arquivo na caixa de diálogo **Importar folha de estilo** e clicando no botão **Importar**.

Atribuir atalhos de teclado a estilos ou conjuntos de estilo

Você pode atribuir um atalho de teclado a um estilo ou conjunto de estilo. Quando pressionar o atalho de teclado, CorelDRAW aplica o estilo ou conjunto de estilo definido para o objeto selecionado. Um atalho de teclado pode consumir até quatro pressionamentos de tecla diferentes.

Se o atalho de teclado já tiver sido atribuído a outro comando, você pode substituir a configuração existente.

Para obter mais informações sobre como utilizar atalhos de teclado, consulte “Personalizar atalhos de teclado” na página 659.

Para atribuir um atalho de teclado a um estilo ou conjunto de estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de objeto** , clique com o botão direito em um estilo ou conjunto de estilo e clique em **Atribuir um atalho de teclado**.

A caixa de diálogo **Opções** é aberta com a guia **Atalhos de teclado** da página **Comandos** exibida e **Aplicar estilos** na caixa da listagem superior selecionada.

3 Selecione o estilo ou conjunto de estilo ao qual você quer atribuir um atalho.

Se você já atribuiu um atalho de teclado a um estilo selecionado, este será exibido na caixa **Atalhos de teclado atuais**

4 Clique na caixa **Nova tecla de atalho** e pressione uma combinação de teclas.

Se a combinação de teclas já estiver atribuída a outro comando, ele estará listado na caixa **Atribuído atualmente a**.

5 Clique em **Atribuir**.

Se o mesmo atalho de teclado já estiver atribuído a outro comando, a segunda atribuição substituirá a primeira. Ativando a caixa de seleção **Pesquisar conflito de atribuição**, você navega automaticamente até o comando cujo atalho foi redefinido e atribui um novo atalho.

Encontrar objetos que usem um estilo específico ou conjunto de estilos

CorelDRAW permite que você encontre objetos com um estilo específico ou conjunto de estilo no desenho ativo. Por exemplo, é possível localizar todos os objetos de texto que utilizam um estilo de cabeçalho específico.

Para encontrar objetos que usem um estilo específico ou conjunto de estilos

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de objetos**.

2 Na janela de encaixe **Estilos do objeto**, abra os estilos de conjuntos de estilos que contenham um estilo ou conjunto de estilo específico.

3 Clique com o botão direito no estilo ou conjunto de estilo e selecione **Selecionar objetos usando estilo**.

Quebrar vínculo entre os objetos e estilos ou conjuntos de estilo

Você pode quebrar o link entre um objeto e o estilo ou conjunto de estilo neste aplicado. Quando você quebra o link, o objeto mantém sua aparência atual. As alterações subsequentes ao estilo ou conjunto de estilo não afetam os atributos do objeto.

Para quebra o vínculo entre um objeto e um estilo ou conjunto de estilo

- Na janela do documento, clique com o botão direito usando a ferramenta **Seleção**, selecione **Estilos do objeto** no menu contextual e clique em **Quebrar vínculo com estilo**.

Se o comando **Quebrar vínculo para estilo** não estiver disponível, nenhum estilo ou conjunto de estilo foi aplicado ao seu objeto.

Você também pode quebrar o vínculo entre um objeto e um estilo clicando no indicador de origem ao lado da propriedade de estilo (contorno, preenchimento, parágrafo, caractere ou moldura) na janela de encaixe **Propriedades do objeto** e selecionar **Sem estilo**.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com estilos de cores

Um estilo de cores é uma cor que você salva e aplica aos objetos em um documento. A qualquer momento que você atualizar um estilo de cores, você também atualizará todos os objetos que usam esse estilo de cores. Os estilos de cores permitem aplicar cores personalizadas com facilidade e consistência.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Criar e aplicar estilos de cor

Você pode criar um estilo de cores desde o princípio ou a partir das cores de um objeto existente. Quando você cria um estilo de cores, o novo estilo de cores é salvo no documento ativo e na paleta Estilos de cores.

Após criar um estilo de cor, você pode aplicá-lo a objetos no documento. O CorelDRAW permite acessar estilos de cores disponíveis através de vários controles: a janela de encaixe **Estilos de cores**, a janela de encaixe **Estilos de objetos**, a janela de encaixe **Propriedades do objeto**, a paleta Estilos de cores e a paleta Documento. (Um estilo de cores é adicionado automaticamente a paleta de documentos quando o aplica a um objeto.)

Os estilos de cores podem ser combinados em grupos chamados harmonizações. Uma harmonização lhe permite vincular estilos de cores nas relações baseadas em matiz e modificá-las como definido. Ao editar os estilos de cores em uma harmonização, você pode rapidamente criar uma variedade de esquemas de cores deslocando as cores juntas ou pode alterar a composição das cores da sua arte-final em uma etapa.

O CorelDRAW permite criar um tipo especial de harmonizações de cores chamado gradiente. Um gradiente consiste em um estilo de cores principal e um número de tons daquele estilo de cor. Para a maioria dos modelos e paletas de cor disponíveis, os estilos de cores derivados compartilham o mesmo matiz que o estilo de cor principal, mas têm níveis diferentes de saturação e brilho. Com as paletas PANTONE MATCHING SYSTEM e Cores exatas personalizadas, o estilo de cores principal e os estilos de cores derivadas são vinculados uns aos outros, mas têm níveis de tingimento diferentes.

Você pode criar uma harmonização desde o princípio ou a partir das cores de um objeto existente.

O CorelDRAW também permite selecionar todos os estilos de cores que não são usados no documento ou mesclar estilos de cores indesejados em outros. Isso permite também converter estilos de cores para diferentes modos de cor ou para cores exatas para preparar o documento para produção impressa.

Para criar um estilo ou harmonização de cores de um objeto selecionado

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

3 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Novo estilo de cores** e escolha **Novo de selecionado.**

4 Na caixa de diálogo **Criar estilos de cores**, ative uma das seguintes opções na área **Criar estilos de cores**:

- **Preencher objetos** — criar um estilo de cores da cor do preenchimento do objeto
- **Preencher objetos** — criar um estilo de cores da cor do preenchimento do objeto
- **O preenchimento e o contorno** — cria estilos de cores do preenchimento e contorno de cores do objeto

5 Para agrupar os novos estilos de cores baseados nas matizes de saturação e valores similares, ativar a caixa de seleção **Grupo de estilos de cores em harmonizações** e especificar o número de harmonizações na caixa.

Para converter os estilos de cores para um modo diferente de cores, ative a caixa de seleção **Converter todos os estilos de cores para** e escolha o modo de cor da caixa de listagem.

Também é possível criar estilos de cores ou harmonizações de cores de um objeto selecionado usando quaisquer um dos seguintes métodos:

- Arrastar o objeto selecionado para a parte superior da área cinza na janela de encaixe **Estilos de cores** para criar estilos de cores independentes ou arrastar o objeto selecionado para parte inferior da área cinza para criar estilos de cores agrupados em harmonizações. A seguir, especifique as configurações desejadas na caixa de diálogo **Criar estilos de cores**.
- Clicar com o botão direito do mouse no objeto na janela do documento e escolher **Estilos de cores** ▸ **Novo de Selecionado**. A seguir, especifique as configurações desejadas na caixa de diálogo **Criar estilos de cores**.
- Clicar no botão de seta na paleta **Estilos de cores** e escolher **Adicionar de seleção**.

Para criar um estilo de cor

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Arrastar uma amostra de qualquer paleta aberta para a parte superior da área cinza na janela de encaixe **Estilos de cores**.

Você pode criar um estilo de cores ao clicar no botão **Novo estilo de cores** , e escolher **Novo estilo de cores** e escolher uma cor no **Editor de cores**. O **Editor de cores** fornece uma variedade de opções para escolher a cor certa: Ferramenta **Conta-gotas**, exibição de cores, controles deslizantes e paletas. Para obter mais informações sobre a escolha de cores, consulte “Trabalhar com cores” na página 253.

Se deseja criar estilos de cores de todas as cores no seu documento, execute pelo menos um dos procedimentos a seguir:

- Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Novo estilo de cores** e escolha **Novo do documento.**
- Na janela do documento, clicar com o botão direito do mouse usando a ferramenta **Seleção** e escolher **Estilos de cores** ▸ **Novo de documento**.
- Na paleta **Estilos de cores**, clicar no botão de seta e escolher **Adicionar do documento**.

Para criar uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Novo estilo de cores** e escolha **Nova harmonização de cores.**

Um ícone da pasta para a harmonização de cores aparece na parte inferior da área cinza.

3 Arrastar qualquer amostra de cor ou amostra de estilo de cores para a pasta de harmonização.

Também é possível duplicar uma harmonização selecionando sua pasta na janela de encaixe **Estilos de cores**, clicando no botão **Nova harmonização de cores** e escolhendo **Duplicar harmonização**.

Você pode redimensionar a área **Harmonizações de cores** para que seja possível visualizar harmonizações de cores sem rolar a tela apontando a área selecionada e, quando o cursor mudar para uma seta bidirecional, arrastar a borda do quadro.

Para criar um gradiente

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de core**, selecionar um estilo como a cor principal para o gradiente.

3 Clique no botão **Nova harmonização de cores** e escolher **Novo gradiente**.

4 Na caixa de diálogo **Novo gradiente**, especificar o número de tons na caixa **Número de cores**.

5 Ajuste o controle deslizante **Similaridade de tom**.

Mova o controle deslizante para a esquerda para criar tons bem diferentes; mova o controle deslizante para a direita para criar tons bastante semelhantes.

6 Ative uma das opções a seguir:

- **Tons mais claros** — cria tons que são mais claros que a cor primária
- **Tons mais escuros** — cria tons que são mais escuros que a cor primária
- **Ambos** — cria um número igual de tons claros e escuros

Para aplicar um estilo de cor

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

3 Na janela de encaixe **estilos de cores**, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique duas vezes em um estilo de cores para aplicar um preenchimento.
- Clicar com o botão direito em um estilo de cores para aplicar um contorno.

Você também pode

Excluir um estilo de cor	Selecione um estilo de cor e clique no botão **Excluir** .
Mesclar estilos de cores selecionados com o último estilo de cores selecionado	Clique no botão **Mesclar** .
Amostra de estilos de cores	Selecionar dois estilos de cores na janela de encaixe **Estilos de cores** e clique no botão **amostra de estilos de cores** . O estilo de cores de preenchimento torna-se o contorno do objeto e o estilo de cores do contorno torna-se o preenchimento do objeto.
Selecionar os estilos de cores que não são usados no documento	Clique no botão **Selecionar não usado** .

Também é possível aplicar um estilo de cores para um objeto selecionado usando quaisquer um dos seguintes métodos:

- Na paleta **Estilos de cores** ou na paleta **Documento**, clique em um estilo de cores para aplicar um preenchimento ou com o botão direito clique em um estilo de cores para aplicar um contorno. Para abrir a paleta **estilos de cores**, clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Paleta de estilos de cores**.
- Arrastar um estilo de cores de uma paleta ou da janela de encaixe **Estilos de cores** para o objeto.
- Na seção **Contorno** ou **Preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no indicador fonte próximo ao seletor de cores e escolha na lista de estilos de cores criados anteriormente.
- Você também pode usar a janela de encaixe **Estilos de Objetos** para aplicar um estilo de cor, se o estilo do objeto que está atribuído para um objeto contiver um atributo de cor, como um preenchimento ou contorno. Na área de propriedades do estilo da janela de encaixe **Estilos de objetos**, clique no indicador fonte próximo ao seletor de cor e escolha na lista de estilos de cores salvos anteriormente.

Editar estilos de cores

É possível editar um estilo de cores individual ou um estilo de cores em uma harmonização.

Quando editar uma harmonização de cores, você pode editar todos os estilos de cores simultaneamente preservando a relação entre eles, ou pode modificar estilos de cores individuais dentro da harmonização.

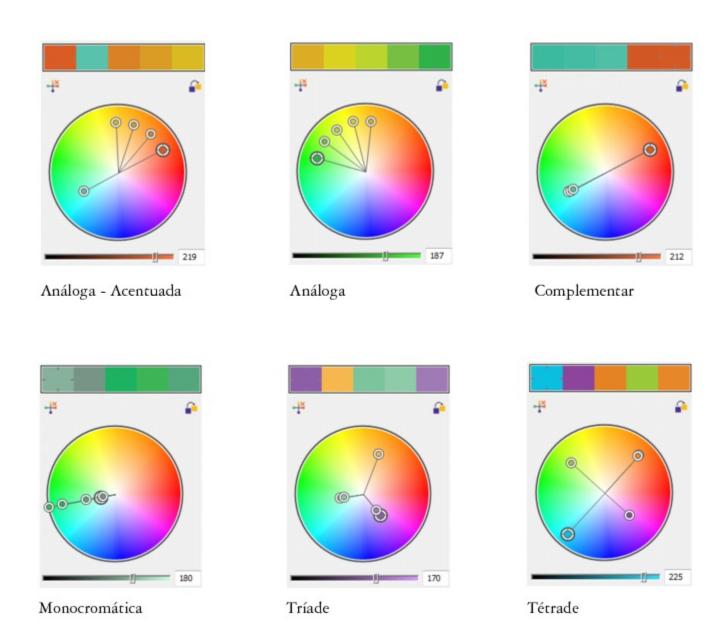
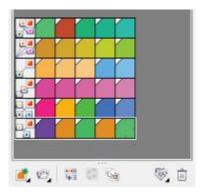
Quando você altera o matiz de um estilo de cores principal em um gradiente, todos os tons derivados são atualizados com base no novo matiz e nos valores originais de saturação e brilho.

Regras de harmonização

É possível aplicar uma regra a uma harmonização de cores para dividir todas as cores de acordo com lógica pré-determinada e criar vários esquemas de cores (combinações). A cor selecionada na harmonia de cores é considerada a cor básica e é usada como referência para posicionar as cores remanescentes no círculo cromático.

Também é possível usar uma regra de harmonização para criar uma harmonia de cores desde o desativado. A harmonia de cores resultante contém cinco cores que são criadas aleatoriamente com base na regra escolhida e sua cor básica é a cor selecionada na lista amostra de harmonização.

Estão disponíveis as seguintes regras de harmonização.

- **Análoga** — inclui cores que estão próximas umas das outras no círculo cromático, criando esquemas de cores claros e suaves
- **Análoga - Acentuada** — semelhante à regra Análoga, mas uma cor complementar (contrastante) além das cores adjacentes
- **Complementar** (também conhecida como “contraste”) — equilibra a cor básica com a cor oposta no círculo cromático. Cores quentes e frias são criadas para esquemas de cores vibrantes e enérgicos.
- **Monocromática** — inclui variações de uma única cor, criando esquemas de cores suaves
- **Tétrade** — com base em um par de cores e seus complementos no círculo cromático. Esta regra normalmente cria harmonias de cor escura e requer planejamento cuidadoso ao ser usada.
- **Tríade** — equilibra a cor básica com cores que estão situadas no oposto do círculo cromático, formando um triângulo. Esta regra de harmonização normalmente cria esquemas de cores de contraste suave.

Exemplos de harmonias de cores criadas desde o desativado usando regras de harmonização

Os ícones nas pastas de harmonização mostram que as harmonias de cores são baseadas em diferentes regras de harmonização. De cima para baixo: Análoga - Acentuada, Análoga, Complementar, Monocromática, Tétrade e Tríade.

Editar harmonizações de cores

É possível editar harmonias de cores de várias maneiras: removendo uma regra de harmonização aplicada anteriormente, substituindo a cor básica pela cor oposta no círculo cromático, movendo cores para braços diferentes no círculo cromático e arrastando a harmonia de cores no círculo cromático.

Você pode selecionar cores de diversas harmonias de cores e editá-las simultaneamente. Este recurso permite editar diversas harmonias de cores baseadas na regra ao mesmo tempo sem remover as regras.

Além disso, é agora é possível converter um estilo de cores para o modo de cor de escala de cinza na janela de encaixe **Estilos de cores**.

Para editar um estilo de cor

1 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, selecione um estilo individual de cores ou um estilo de cores em uma harmonização.

3 No **Editor de cores** ou **Editor de harmonização**, edite o estilo de cores ao usar qualquer um dos controles disponíveis: Ferramenta **Conta-gotas**, exibição de cores, controles deslizantes e paletas.

Para obter mais informações sobre a escolha de cores, consulte “Trabalhar com cores” na página 253.

Você também pode

Renomear um estilo de cor	Selecionar o estilo de cores na janela de encaixe **Estilos de cores** e digitar o novo nome na caixa nome na parte superior da janela de encaixe.
Converter um estilo de cores em um modo de cor diferente	Clique no botão **Converter** e escolha um modo cor do menu desdobrável.
Converter um estilo de cores em uma cor exata	Clique no botão **Converter**, e escolha **Converter para exato**.

Para editar uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique em uma pasta de harmonização.

3 Execute um dos procedimentos a seguir:

- No **Editor de harmonização**, clique em um anel seletor e arraste-o para editar os estilos de cores na harmonização. Para restringir o movimento do anel seletor, pressione **Ctrl** enquanto arrasta o anel seletor para preservar a saturação original ou pressione **Shift** para preservar a tonalidade inicial.
- No **Editor de cores**, escolher uma cor usando qualquer um dos controles disponíveis: Ferramenta Conta-gotas, exibição de cores, controles deslizantes e paletas. Para obter mais informações sobre a escolha de cores, consulte “Trabalhar com cores” na página 253.

4 No **Editor de harmonização**, mova o controle deslizante de **Brilho** para alterar o tingimento da cor.

Se deseja especificar o tingimento exato, digite um valor na caixa **Brilho**.

Para editar um estilo de cores individual na harmonização, selecionar o estilo clicando na sua amostra na pasta de harmonização ou clicando no seu anel seletor ou amostra respectivo no **Editor de harmonização**.

Você pode redimensionar a área **Harmonizações de cores** para que seja possível visualizar harmonizações de cores sem rolar a tela apontando a área selecionada e, quando o cursor mudar para uma seta bidirecional, arrastar a borda do quadro.

É possível reorganizar as harmonizações de cores arrastando uma amostra de cor.

Para aplicar uma regra à uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique em uma pasta de harmonização.

3 Escolha uma regra na caixa de listagem **Regra de harmonização**.

Você também pode

Criar uma harmonia de cores com base na regra desde o princípio	Certifique-se de que nenhum estilo de cor esteja selecionado e escolha uma regra na caixa de listagem **Regra de harmonização**.
Distribuir as cores igualmente ao alterar uma regra de harmonização	Certifique-se de que o botão **Distribuir cores** esteja ativado e escolha uma regra de harmonização na caixa de listagem **Regra de harmonização**. As cores serão distribuídas igualmente ao longo dos braços do círculo cromático, o que pode resultar em mudanças radicais de cores. Quando o botão **Distribuircores** estiver desativado, relacionamentos de cores entre a harmonia de cores são mantidos.

É possível escolher **Padronizado** na caixa de listagem **Regra de harmonização** para remover uma regra aplicada anteriormente ou iniciar uma nova pasta de harmonização.

Para editar uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique em um estilo de cores em uma harmonia de cores.

3 No editor Harmonização, executa uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Para remover uma regra de uma harmonização de cores	Clique no botão **Remover regra de harmonização**.
Alterar para a cor oposta no círculo cromático	Clique no botão **Alternar para cor oposta**.
Mover uma cor para outro braço	Pressione **Alt**, arraste um arco seletor para outro braço. Este recurso está disponível para harmonias de cores que são baseadas na regra de harmonização Complementar, Tétrade ou Tríade, bem como harmonias de cores personalizadas.

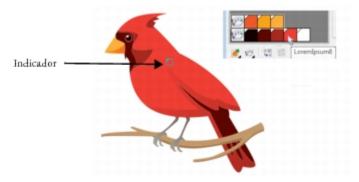
Para	Faça o seguinte
Editar diversas harmonias de cores simultaneamente	Clique nos estilos de cores que deseja ao pressionar **Ctrl**, e arraste um arco seletor no editor Harmonização.
Converter um estilo de cores para o modo de cor escala de cinza	Clique no botão **Converter** e em **Converter para escala de cinza**.

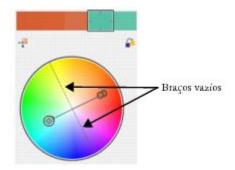
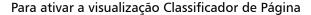
Também é possível converter um estilo de cores ou uma harmonia de cores para o modo de cor de escala de cinza na janela de encaixe **Criar estilos de cores** quando estiver criando um estilo de cores ou uma harmonia de cores a partir de um objeto selecionado. Para obter informações sobre como acessar a janela de encaixe **Criar estilos de cores**, consulte "Para criar um estilo ou harmonização de cores de um objeto selecionado" na página 446.

Visualizando estilos de cores

Várias opções de visualização estão disponíveis na janela de encaixe **Estilos de cores** para ajudá-lo a trabalhar com estilos de cores mais facilmente.

A visualização Classificador de Página exibe miniaturas de todas as páginas em um documento. Ao editar um estilo de cores em uma visualização Classificação de Página, você pode ver como todos os objetos que usam o estilo de cores são alterados. É possível alterar o tamanho e as miniaturas da página para ajustá-la às suas necessidades.

A visualização Dica mostra quais objetos estão associados a estilos de cores. Quando você aponta para um estilo de cores na janela de encaixe **Estilos de cores**, um indicador marca o objeto que usa o estilo de cores na janela de documento.

A visualização Dica ajuda a identificar objetos que usam estilos de cores específicos.

Além disso, é possível mostrar amostras maiores de cores e visualizar braços vazios em harmonias de cores no editor Harmonização.

Dois dos braços nesta harmonia de cores, com ase na regra de harmonização Tétrade, não contêm nenhuma cor, mas são exibidos para ajudar com tarefas de edição.

Para ativar a visualização Classificador de Página

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Visualizar opções** e em **Visualização do classificador de página**.

3 Para alterar o tamanho das miniaturas da página, clique em um dos botões a seguir na barra de propriedades:

- **Miniaturas pequenas**
- **Miniaturas médias**
- **Miniaturas grandes**

Para retornar para a visualização de página padrão, clique no botão **Visualização do classificador de página** na barra de propriedades.

Para usar a visualização Dica

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores** , clique no botão **Visualizar opções** e em **Visualização de dica**.

3 Aponte para um estilo de cores que tenha sido aplicado a um objeto.

Um pequeno indicador aparece no centro do objeto que usa o estilo de cores.

Para mostrar amostras de cores maiores

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Visualizar opções** e em **Usar amostras grandes**.

Para mostrar braços vazios em uma harmonia de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Visualizar opções** e em **Mostrar braços vazios**.

Exportar e importar estilos de cores

É possível reutilizar estilos de cores adicionando-os as paletas personalizadas, salvando-as como padrões de documentos novos ou exportando-os para uma folha de estilo. Também pode importar estilos de cores de outros documentos. Para obter mais informações, consulte “Criar e editar paletas de cores personalizadas ” na página 264, “Gerenciar propriedades de objeto padrão ” na página 440 e “Exportação e importação de folhas de estilo ” na página 441.

Quebrar o vínculo entre um estilo de cores e um objeto

Quando quebrar o vínculo entre um estilo de cores e um objeto, as propriedades de cores do objeto não são mais derivadas do estilo de cores; é possível atualizar o estilo de cores sem modificar o objeto.

Para quebrar o vínculo entre um estilo de cores e um objeto

- Clique com o botão direito do mouse em um objeto usando a ferramenta **Seleção** e escolha **Estilos de cores** ▸ **Quebrar vínculo para estilos de cores**.

Também é possível quebrar o vínculo com um estilo de cores na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Clique no indicador de origem próximo do seletor de cores nas seções **Contorno** ou **Preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** e escolha **Quebrar vínculo com o estilo de cores**.

Páginas e layout

CorelDRAW® X7

Trabalhar com ferramentas de páginas e de layout

O CorelDRAW permite especificar tamanho, orientação, unidade de escala e fundo na página de desenho. É possível personalizar e exibir as grades e linhas-guia da página para ajudar a organizar objetos e posicioná-los exatamente no local desejado. Por exemplo, ao criar um boletim informativo, você pode definir as dimensões das páginas e criar linhas-guia para posicionar as colunas e o texto do título. Ao definir o layout de um anúncio, você pode alinhar os gráficos e o texto com linhas-guia e organizar os elementos gráficos dentro de uma grade. As réguas podem ajudar a posicionar grades, linhas-guia e objetos ao longo de uma escala, utilizando unidades escolhidas por você. Além disso, você pode adicionar e excluir páginas.

As ferramentas e configurações de layout de página são totalmente personalizáveis e podem ser utilizadas como padrões para outros desenhos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Especificar o layout da página

Você pode começar a trabalhar em um desenho especificando configurações para o tamanho, a orientação e o estilo de layout da página. As opções escolhidas durante a especificação do layout da página podem ser utilizadas como padrão para todos os novos desenhos criados. Também é possível ajustar as configurações de orientação e tamanho de página de forma que correspondam às configurações de papel padrão para impressão.

Tamanho da página

Há duas opções para especificar um tamanho de página: escolher um predefinido e criar seu próprio tamanho de página. Faça sua escolha entre vários tamanhos de página predefinidos, desde papel ofício e envelopes até pôsteres e páginas da web. Se um tamanho de página

predefinido não atender às suas necessidades, você pode criar um tamanho de página personalizado, especificando as dimensões do desenho.

É possível salvar tamanhos de página personalizados como predefinições para uso posterior e excluir tamanhos de página personalizados predefinidos que não sejam mais necessários.

Orientação da página

A orientação da página pode ser paisagem ou retrato. Na orientação paisagem, a largura do desenho é maior que a altura; na orientação paisagem, a altura do desenho é maior que a largura. Qualquer página que você adicionar ao desenho assume a orientação atual; no entanto, você pode alterar a orientação de páginas individuais a qualquer momento.

Estilos de layout

Quando o estilo de layout padrão (Página inteira) é usado, cada página do documento é considerada uma página individual e é impressa em uma folha. É possível escolher estilos de layout para publicações de várias páginas, como folhetos e brochuras. Os estilos de layout de várias páginas — Livro, Folheto impresso, Cartão expositor, Duas dobras horizontais, Duas dobras verticais e Brochura de três dobras — dividem o tamanho da página em duas ou mais partes iguais. Cada parte é considerada como uma página separada. A vantagem de se trabalhar com partes separadas é a possibilidade de editar cada página na orientação vertical e em ordem sequencial na janela de desenho, independentemente do layout exigido para imprimir o documento. Quando você está pronto para imprimir, o aplicativo organiza automaticamente as páginas na ordem necessária para a impressão e encadernação.

Estilos de etiquetas

É possível escolher mais de 800 formatos de etiqueta predefinidos de diferentes fabricantes de etiquetas. Pode-se visualizar as dimensões das etiquetas e ver como ficarão na página impressa. Caso o CorelDRAW não forneça um estilo de etiqueta que atenda às suas exigências, você pode alterar um estilo existente ou criar e salvar o seu próprio estilo.

Para definir o tamanho e a orientação da página

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurar página**.
A caixa de diálogo **Opções** aparece exibindo a página **Tamanho da página**.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Escolha um tamanho de página predefinido	Escolha um tamanho de página na caixa de listagem **Tamanho**.
Ajustar o tamanho e a orientação da página de acordo com as configurações da impressora	Clique no botão **Obter tamanho de papel da impressora**.
Especificar um tamanho de página personalizado	Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**.
Definir a orientação da página	Clique no botão **Paisagem** ou **Retrato**.
Definir o tamanho e a orientação de uma página individual de um documento de várias páginas	Verifique se a página que você deseja alterar aparece na janela de desenho, selecione um tamanho de papel e a orientação da página e ative a caixa de seleção **Aplicar tamanho somente à página atual**.
Exibir a borda da página	Ative a caixa de seleção **Mostrar borda da página**.
Adicionar uma moldura à página	Clique em **Adicionar moldura à página**.
Escolher uma resolução de renderização para o documento	Escolha uma resolução na caixa de listagem **Resolução de renderização**.
Definir um limite de sangramento	Ative a caixa de seleção **Mostrar área de sangramento** e digite um valor na caixa **Sangramento**.

Também é possível especificar o tamanho e a orientação da página clicando em **Exibir** ▸ **Exibição do Classificador de páginas** e ajustando os controles na barra de propriedades.

Você também pode abrir a caixa de diálogo **Opções** juntamente com a página **Tamanho de página** exibida quando você clica duas vezes no sombreamento da página de desenho.

Para adicionar ou excluir tamanhos de página personalizados predefinidos

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurar página**.

A caixa de diálogo **Opções** aparece exibindo a página **Tamanho da página**.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Adicionar um tamanho de página personalizado predefinido	Especifique um tamanho de página personalizada nas caixas **Largura** e **Altura**, clique no botão **Salvar** e digite um nome para a página personalizada na caixa **Salvar tipo de página personalizada como**. O tamanho da página personalizado predefinido é exibido na caixa de listagem **Tamanho**.
Excluir um tamanho de página predefinido	Selecione um tamanho de página na caixa de listagem **Tamanho** e clique no botão **Excluir**.

Com a ferramenta **Seleção** ativa e nenhum objeto selecionado, também é possível adicionar ou excluir tamanhos de página predefinidos personalizados clicando em **Editar esta lista**, na parte inferior da caixa de listagem **Tamanho da página** na barra de propriedades.

Para escolher um estilo de layout

1 Clique em **Layout** ▸ **Layout da página**.

2 Na caixa de diálogo **Opções**, escolha um estilo de layout na caixa de listagem **Layout**.

Cada estilo de layout é acompanhado de uma curta descrição e uma ilustração.

Para usar um estilo de etiqueta

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurar página**.

2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Etiqueta** e ative a opção **Etiquetas**.

3 Escolha o nome do fabricante na lista.

4 Escolha na lista o estilo de etiqueta desejado.

Se deseja personalizar o estilo da etiqueta, clique em **Personalizar etiqueta** e ajuste o tamanho, as margens, as colunas e o número de etiquetas que aparecerá em cada folha.

Caso deseje salvar o estilo de etiqueta personalizado criado, clique no botão **Adicionar** e digite um nome para o novo estilo na caixa **Salvar como**.

Caso um desenho contenha várias páginas, não será possível usar estilos de etiqueta.

Para obter os melhores resultados, escolha o tamanho de papel **Carta** e a orientação **Retrato** antes de aplicar um estilo de etiqueta.

Para salvar o layout da página atual como o padrão

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias, clique em **Documento**.
3. Ative a caixa de seleção **Salvar opções como padrão para os novos documentos**.
4. Ative a caixa de seleção **Opções de página**.

Escolher um fundo para a página

É possível escolher a cor e o tipo de fundo de um desenho. Por exemplo, você pode usar uma cor sólida para obter um fundo uniforme ou, se desejar um fundo mais elaborado ou dinâmico, usar um bitmap. Alguns exemplos de bitmaps incluem desenhos de textura, fotografias e clipart.

Por padrão, o bitmap escolhido como fundo será incorporado ao desenho. Esta opção é recomendável. No entanto, é também possível vincular o bitmap ao desenho para que, se a imagem de origem for editada mais tarde, o desenho reflita automaticamente a alteração. Se enviar um desenho com uma imagem vinculada para outra pessoa, você deve enviar também a imagem vinculada.

É possível tornar um bitmap de fundo imprimível e exportável, ou economizar recursos do computador exportando e imprimindo um desenho sem o bitmap de fundo.

Quando não precisar mais de um fundo, você poderá removê-lo.

Para utilizar uma cor sólida como fundo

1. Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.
2. Ative a opção **Sólido**.
3. Abra o seletor de cor e clique em uma cor.

Ao exportar arquivos em um formato de bitmap, a cor de fundo é usada para suavização de serrilhado das bordas. Se os bitmaps tiverem formato irregular e forem colocados sobre um fundo que não seja branco, é recomendável selecionar uma cor de fundo de página compatível. Por exemplo, se estiver planejando colocar o bitmap exportado sobre um fundo azul, você pode desejar escolher uma cor azul semelhante para o fundo da página.

Para utilizar um bitmap como fundo

1. Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.
2. Ative a opção **Bitmap**.
3. Clique em **Procurar**.
4. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
5. Clique duas vezes no nome do arquivo.
6. Na caixa de diálogo **Opções**, ative uma das seguintes opções:
   - **Vinculado** — vincula o bitmap ao desenho de forma que as alterações feitas no arquivo original sejam refletidas no fundo de bitmap
   - **Incorporado** — incorpora o bitmap ao desenho, de forma que as mudanças feitas no arquivo de origem não sejam refletidas no fundo de bitmap

   Para que o fundo seja impresso e exportado com o desenho, ative a caixa de seleção **Imprimir e exportar fundo**.
7. Ative uma das opções a seguir:
   - **Tamanho padrão** — permite usar o tamanho atual do bitmap

- **Tamanho personalizado** — permite que você especifique as dimensões do bitmap digitando valores nas caixas **H** e **V**.

Para especificar valores de altura e largura não proporcionais, desative a caixa de seleção **Manter proporção**.

Se o bitmap for menor do que a página de desenho, ele será disposto lado a lado na página de desenho. Se ele for maior do que a página de desenho, ele será cortado para que se ajuste à página de desenho.

Um bitmap de fundo não é um objeto e não pode ser editado.

Para remover um fundo

1 Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.

2 Ative o botão **Sem fundo**.

Adicionar, duplicar, renomear e excluir páginas

O CorelDRAW permite adicionar páginas a um desenho ou duplicar páginas existentes. É também possível renomear páginas e excluir uma única página ou todo um intervalo de páginas. É possível mover objetos de uma página para outra.

Ao duplicar uma página, é possível optar por copiar somente a estrutura de camadas da página ou as camadas e todos os objetos que elas contêm. Para obter mais informações sobre camadas, consulte “Trabalhar com camadas” na página 227.

É possível usar a Exibição do classificador de páginas para gerenciar as páginas durante a visualização do seu conteúdo. A Exibição do classificador de páginas permite alterar a ordem das páginas e também copiar, adicionar, renomear e excluir páginas.

Exibição do classificador de páginas

Para adicionar uma página

1 Clique em **Layout** ▸ **Inserir página**.

2 Na área **Páginas**, digite o número de páginas que deseja adicionar na caixa **Número de páginas**.

3 Para colocar a nova página antes ou depois da página atual, ative uma das seguintes opções:

- **Antes**
- **Após**

Se desejar inserir uma página antes ou após uma página que não seja a atual, digite o número dela na caixa **Página existente**.

Você também pode

Especificar o tamanho da página.	Escolha um tamanho de página na caixa de listagem **Tamanho**.
Especificar um tamanho de página personalizado	Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**.

Você também pode

Definir a orientação da página	Clique no botão **Paisagem** ou **Retrato**.

Você pode inserir uma página antes ou depois da página atual clicando em um dos botões **Adicionar página** no navegador do documento.

É possível também escolher o local para adicionar uma página, clicando com o botão direito do mouse em uma guia de página no navegador do documento e clicando em **Inserir página após** ou **Inserir página antes**.

Para duplicar uma página

1 Clique em **Layout** ▸ **Duplicar página**.

2 Na área **Inserir nova página** da caixa de diálogo **Duplicar página**, selecione uma das seguintes opções:
- **Antes da página selecionada**
- **Depois da página selecionada**

3 Na parte inferior da caixa de diálogo, selecione uma das seguintes opções:
- **Copiar apenas camadas** — permite duplicar a estrutura de camadas sem copiar o conteúdo
- **Copiar camadas e seu conteúdo** — permite duplicar as camadas e todo o conteúdo contido nelas

É possível também duplicar uma página clicando com o botão direito do mouse no nome da página e selecionando **Duplicar página**.

Para renomear uma página

1 Clique em **Layout** ▸ **Renomear página**.

2 Digite o nome da página na caixa **Nome da página**.

Você pode também renomear uma página na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clicando no nome da página duas vezes e digitando um novo nome. Para acessar a janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique na janela de encaixe **Objetos** ▸ **Gerenciador de objetos**.

Para excluir uma página

1 Clique em **Layout** ▸ **Excluir página**.

2 Na caixa de diálogo **Excluir página**, digite o número da página que deseja excluir.

Para excluir uma faixa de páginas, ative a caixa de seleção **Até a página** e digite o número da última página a ser excluída na caixa **Até a página**.

Para alterar a ordem das páginas

- Arraste as guias da página no navegador do documento.

Para mover um objeto para outra página

1 Arraste o objeto na guia da página apropriada no navegador do documento.
A página de destino será exibida na janela de desenho.

2 Sem soltar o botão do mouse, arraste o objeto sobre a página para posicioná-lo.

É também possível mover um objeto para outra página arrastando o nome do objeto da janela de encaixe **Gerenciador de objetos** sobre o nome de uma camada na página de destino.

Para gerenciar páginas durante a visualização do seu conteúdo

1 Clique em **Exibir** ▶ **Exibição do classificador de páginas**.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Alterar a ordem das páginas	Arraste uma página para um novo local.
Copiar uma página	Com o botão direito do mouse, arraste a página para um novo local, solte o botão do mouse e clique em **Copiar aqui**.
Adicionar uma página	Clique com o botão direito do mouse em uma página e clique em **Inserir página antes** ou **Inserir página após**.
Renomear uma página	Clique no nome da página abaixo da página selecionada e digite um novo nome.
Excluir uma página	Clique com o botão direito do mouse em uma página e clique em **Excluir página**.
Alterar o tamanho das miniaturas da página	Clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades: • Miniaturas pequenas • Miniaturas médias • Miniaturas grandes
Retornar à exibição normal	Clique duas vezes em uma página.

É possível também copiar uma página clicando com o botão direito do mouse e selecionando **Duplicar página**. Para obter mais informações sobre a duplicação de páginas, consulte “Para duplicar uma página” na página 462.

Inserir números de páginas

Você pode inserir números de páginas na página atual, em todas as páginas, em todas as páginas ímpares ou em todas as páginas pares. Quando você insere números de páginas em várias páginas, uma nova camada principal é automaticamente criada, e o número de página é colocado nesta. A camada principal pode ser uma camada principal de todas as páginas, uma camada principal de página ímpar ou uma camada principal de página par. Para obter mais informações sobre as camadas principais, consulte “Criar camadas” na página 227.

Os números de páginas são automaticamente atualizados quando você adiciona ou exclui as páginas em seu documento.

Você também pode inserir um número de página dentro do texto ou do parágrafo artístico. Se o texto estiver localizado em uma camada local, o número de página é inserido somente na página atual. Se o texto estiver localizado em uma camada principal, o número de página se torna parte da camada principal e é exibido em todas as páginas em que a camada principal é visível. Para obter mais informações sobre texto de parágrafo e artístico, consulte “Adicionar e manipular texto” na página 345.

Se os números de página estiverem em uma camada principal, você pode ocultar o número de página em uma página específica, ocultando a camada principal desta.

Você pode alterar as configurações do número de página padrão antes ou depois de inserir os números de página em seu documento. Por exemplo, é possível iniciar a contagem de páginas em um número específico diferente de 1. Isso é especialmente útil se você desejar criar vários arquivos CorelDRAW que serão colocados juntos como uma publicação.

Você também pode especificar se deseja começar a numerar as páginas a partir da primeira ou em outra página. Por exemplo, se você escolher iniciar a numeração na página 3, a página 3 exibe o número 1. Se você inserir uma nova página entre a 1ª e a 2ª, esta se tornará a nova página 2, enquanto a página 2 anterior se torna a página 3 — a página em que é exibida a primeira página.

Você também pode escolher entre uma variedade de estilos de números de páginas usados com frequência.

Quando você salva em CorelDRAW X5 ou em uma versão mais recente, os números de página são mantidos como texto artístico editável. No entanto, se você adicionar ou excluir uma página, a contagem de páginas não será atualizada.

Manipular números de página como objetos

Os números de páginas são objetos de texto artísticos (a menos que você os insira no texto de parágrafo) que podem ser modificados e manipulados como qualquer outro objeto de texto artístico. Por exemplo, você pode redimensionar, dimensionar ou girar um número de página, alterar sua cor ou aplicar efeitos, tais como preenchimento de textura ou sombreamento.

Quando o número de página estiver em uma camada principal, aplicar transformações nesta afeta todos os números de páginas.

A tabela a seguir lista várias maneiras de manipular os números de páginas como objetos.

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Redimensionar e dimensionar um número de página	"Transformar objetos " na página 181
Girar um número de página	"Transformar objetos " na página 181
Espelhar um número de página	"Transformar objetos " na página 181
Alterar a cor de um número de página	"Escolher cores " na página 256
Aplicar textura a um número de página	"Aplicar preenchimentos de textura " na página 279
Aplicar um sombreamento a um número de página	"Criar sombreamentos " na página 335

Para inserir um número de página

- Clique em **Layout** ▸ **Inserir número de página** e selecionar uma das seguintes opções:
  - **Em uma camada ativa** — permite que você insira um número de página na camada que está atualmente selecionada na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. Se a camada ativa for uma camada principal, os números de página são inseridos em todas as páginas do documento em que a camada principal estiver visível. Se a camada ativa estiver localizada em uma camada local, o número de página é inserido somente na página atual.
  - **Em todas as páginas** — permite que você insira os números de página em todas as páginas. O número de página é inserido em uma nova camada principal em todas as páginas.
  - **Em todas as páginas ímpares** — permite que você insira os números de página em todas as páginas ímpares. O número de página é inserido em uma nova camada principal em todas as páginas ímpares.
  - **Em todas as páginas pares** — permite que você insira os números de página em todas as páginas pares. O número de página é inserido em uma nova camada principal em todas as páginas pares.

  Por padrão, o número de página está centralizado na parte inferior da página.

Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, o número de página é exibido como um objeto de texto artístico com o nome "Número de página".

Você pode inserir números de página em páginas ímpares somente se a página atual for uma página ímpar. E você pode inserir números de página em páginas pares somente se a página atual for uma página par.

Você pode mover o número de página em qualquer lugar na página selecionando-o com a ferramenta **Seleção** e arrastando-o para um novo local. Se mover o número de página para fora da página de desenho, este se transforma em um sinal de número genérico (#). Se, a seguir, colocá-lo em outra página, este exibe o número correto da página.

Você também pode inserir um número de página em um objeto de texto existente. Ao usar a ferramenta **Texto**, digite o texto de parágrafo ou artístico. Com o cursor no objeto de texto, clique em **Layout** ▸ **Inserir número de página** ▸ **Em camada ativa**. O número de página é adicionado como parte do texto existente e este não será exibido como um objeto separado na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Para ocultar o número de página em uma única página

1 Selecionar a página na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique no botão **Exibição do gerenciador de camadas** e , a seguir, clique em **Somente camadas da página atual**.

Somente as camadas da página atual serão exibidas. As alterações que você fez à visibilidade da camada nesta exibição afeta somente a página atual.

3 Clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado da camada principal onde o objeto do número de página está localizado.

O aplicativo oculta o número de página da página atual, mas a página ainda está inclusa na contagem de páginas. Todas as outras páginas continuam a exibir os seus números de página.

Para modificar as configurações do número de página

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurações do número de página**.

2 Na caixa de diálogo **Configurações do número de página**, selecione qualquer uma das seguintes opções.

- **Começar no número** — permite que você comece a contagem de páginas em um número específico
- **Começar na página** — permite que você especifique a página na qual quer começar a numeração das páginas
- **Estilo** — permite que você selecione estilos de número de página usados com frequência

Utilizar as réguas

As réguas da janela de desenho ajudam a desenhar, dimensionar e alinhar objetos de forma precisa. É possível ocultar as réguas ou movê-las para outra posição na janela de desenho. Você também pode personalizar as configurações das réguas conforme suas necessidades. Por exemplo, é possível definir a origem da régua, escolher uma unidade de medida e especificar quantas marcas ou graduações devem aparecer em cada marca de unidade inteira.

Por padrão, o CorelDRAW aplica as unidades utilizadas para as réguas às distâncias duplicadas e de deslocamento. Você pode alterar o padrão e especificar unidades diferentes para essas e outras configurações. Para obter informações sobre deslocamento, consulte “Posicionar objetos” na página 197.

Para ocultar ou exibir as réguas

- Clique em **Exibir** ▸ **Réguas**.

Uma marca de seleção ao lado do comando **Réguas** indica que as réguas estão sendo exibidas.

Para mover uma régua

- Mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste a régua para uma nova posição na janela de desenho.

Para personalizar configurações da régua

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Réguas**.
3 Na área **Unidades**, escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Horizontal**.
   Para utilizar uma unidade de medida diferente para a régua vertical, desative a caixa de seleção **As mesmas unidades para as réguas horizontal e vertical** e escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Vertical**.
4 Na área **Origem**, digite valores nas seguintes caixas:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**
5 Digite um valor na caixa **Divisões de graduação**.

Se você alterar a unidade de medida das réguas, a unidade de medida de distâncias de deslocamento também será alterada automaticamente, a menos que você desative primeiro a caixa de seleção **As mesmas unidades para distância duplicada, deslocamento e réguas** na área **Deslocamento**.

Para acessar diretamente as configurações da régua, clique duas vezes nela.

Para especificar configurações de deslocamento, digite valores nas caixas **Deslocamento, Superdeslocamento** e **Microdeslocamento**, na área **Deslocamento**.

Calibrar as réguas

É possível definir uma polegada da tela de forma que corresponda a uma polegada de distância “real”. Assim, você trabalhará com as distâncias reais em vez das distâncias relativas, que dependem da resolução da tela. Essa ferramenta será particularmente útil quando você estiver trabalhando com sinalização ou desenhando no modo zoom 1:1.

Para executar esse procedimento, você precisa de uma régua de plástico transparente para comparar as distâncias reais com as distâncias da tela. Essa régua deve utilizar a mesma unidade de medida definida nas réguas do CorelDRAW. Para obter informações sobre configurações de régua, consulte “Utilizar as réguas” na página 465.

Para calibrar as réguas de modo que correspondam a distâncias reais

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique duas vezes em **Caixa de ferramentas** e clique em **Ferramenta Zoom, Peneira**.
3 Clique em **Calibrar réguas**.
4 Coloque a régua de plástico transparente sob a régua horizontal da tela.
5 Clique no botão de seta para cima ou seta para baixo da caixa **Horizontal** até que a unidade de medida da régua da tela seja a mesma da régua que você usa para medir.
6 Posicione a régua ao lado da régua vertical da tela.
7 Clique no botão de seta para cima ou seta para baixo da caixa **Vertical** até que a unidade de medida da régua da tela seja a mesma da régua que você usa para medir.

Configurar a grade do documento

A grade do documento é uma série de linhas de interseção que não são impressas e que podem ser exibidas na janela de desenho. Use a grade do documento para alinhar e posicionar objetos com precisão.

Também é possível personalizar a aparência da grade do documento alterando sua exibição e seu espaçamento. A exibição da grade permite exibir a grade do documento como linhas ou pontos. O espaçamento permite definir a distância entre as linhas da grade. As opções de espaçamento se baseiam na unidade de medida da régua. Por exemplo, se a unidade de medida da régua estiver definida como polegadas, as opções de espaçamento se baseiam em polegadas.

Se a unidade de medida da régua estiver definida como pixels ou se você ativou a visualização Pixel, a cor e a opacidade da grade de pixels podem ser especificadas. Para obter informações sobre a Exibição de pixels, consulte "Escolher modos de exibição" na página 45.

Também é possível alinhar os objetos pela grade do documento ou pela grade de pixels de forma que, ao movê-los, eles se alinhem com as linhas da grade.

O efeito quadriculado deste gráfico foi criado mediante a utilização de uma grade do documento.

Para exibir ou ocultar a grade do documento

- Clique em **Exibir** ▸ **Grade** ▸ **Grade do documento**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Grade do documento** indica que a grade do documento está sendo exibida.

Para definir a exibição da grade

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Documento**, clique em **Grade**.
3. Ative a caixa de seleção **Mostrar grade** e ative uma das seguintes opções:
   - **Como linhas**
   - **Como pontos**

Para definir o espaçamento da grade

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Documento**, clique em **Grade**.
3. Na área **Grade do documento**, digite um valor na caixa **Horizontal**.

   Se desejar alterar os intervalos de espaçamento da grade ou o número de linhas exibidas por unidade de medida, escolha uma opção na caixa de listagem. As opções se baseiam na unidade de medida usada para a régua.
4. Digite um valor na caixa **Vertical**.

A unidade de medida utilizada para o espaçamento da grade é a mesma utilizada para as réguas. Para obter informações sobre configurações de régua, consulte "Para personalizar configurações da régua" na página 466.

Para alterar a cor e a opacidade da grade de pixels

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Grade**.
3 Na área **Grade de pixels**, abra o seletor **Cor** e clique em uma cor.
4 Mova o controle deslizante **Opacidade** para a direita para aumentar a opacidade da grade.

É possível desativar a caixa de seleção **Mostrar grade de pixels (com zoom de 800% ou mais)** se não desejar que a exibição de pixels seja exibida com zoom de 800% ou mais.

Para que os objetos se alinhem pela grade do documento

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Grade do documento**.
2 Mova os objetos usando a ferramenta **Seleção**.

Para que os objetos se alinhem à grade de pixels

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Pixels**.
2 Mova os objetos usando a ferramenta **Seleção**.

Esta opção só fica disponível quando a exibição de pixels está ativada. Para obter mais informações, consulte "Escolher modos de exibição" na página 45.

Configurar a grade da linha de base

As guias da grade da linha de base são executadas na página de desenho e seguem o padrão de um caderno pautado. Você pode exibir ou mostrar a grade da linha de base, ativar ou desativar o alinhamento, alterar a cor da grade e definir o espaçamento da linha. Por padrão, o espaçamento de linhas é 14 pt. Todos os objetos podem se alinhar pela grade da linha de base. Somente as molduras dos textos podem se alinhar pela grade da linha de base. Para obter mais informações, consulte "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 355.

Para exibir ou ocultar a grade da linha de base

- Clique em **Exibir** ▸ **Grade** ▸ **Grade da linha de base**.

Uma marca de seleção ao lado do comando **Grade da linha de base** indica que a grade da linha de base está sendo exibida.

Para o espaçamento e a cor da grade da linha de base

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Grade**.
3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Configurar espaçamento	Na área **Grade da linha de base**, digite um valor na caixa **Espaçamento**.
Configurar distância da parte superior	Digite um valor na caixa **Começar da parte superior**.

Para	Faça o seguinte
	Configurar o valor em 0 faz com que a primeira linha da grade da linha de base se sobreponha à borda superior da página de desenho.
Definir cor	Abra o seletor **Cor** e selecione em uma cor.

Para ativar ou desativar o alinhamento da grade da linha de base

- Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Grade da linha de base**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Alinhar a grade da linha de base** indica que o alinhamento está ativado.

Você também pode clicar em **Ferramentas** ▸ **Opções** clicar em **Grade** na lista de categorias **Documento** e ativar ou desativar a caixa de seleção **Alinhar a grade** na área **Grade da linha de base**.

Configurar linhas-guia

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos. Em alguns aplicativos, as linhas-guia são conhecidas como guias.

Há três tipos de linhas-guia: horizontal, vertical e anguladas. Por padrão, o aplicativo exibe as linhas-guia que você adiciona à janela de desenho, mas você pode ocultá-las a qualquer momento. Você também pode utilizar objetos como linhas-guia.

É possível definir linhas-guia para páginas individuais ou para o documento inteiro. Para obter mais informações sobre linhas-guia locais e principais, consulte “Camadas locais e camadas principais” na página 228.

É possível adicionar uma linha-guia onde quer que seja necessário, mas também adicionar linhas-guia predefinidas. Existem dois tipos de linhas-guia predefinidas: Predefinições da Corel e predefinições do usuário. Exemplos de linhas-guia predefinidas pela Corel são as que aparecem nas margens de 1 polegada e as exibidas nas bordas das colunas de boletins informativos. As linhas-guia predefinidas pelo usuário são aquelas cuja localização você especifica. Por exemplo, é possível adicionar linhas-guia predefinidas que exibam as margens na distância especificada ou que definam um layout de coluna ou uma grade. É possível remover linhas-guia a qualquer momento.

Você pode alinhar os objetos à grade para que, quando um objeto for movido para perto de uma linha-guia, ele só possa ser centralizado na linha-guia ou alinhado em qualquer um de seus lados.

As linhas-guia utilizam a unidade de medida especificada para as réguas. Para obter informações sobre configurações de régua, consulte “Para personalizar configurações da régua” na página 466.

As linhas-guia podem ser colocadas na janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos.

Para exibir ou ocultar as linhas-guia

- Clique em **Exibir** ▶ **Linhas-guia**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Linhas-guia** indica que as linhas-guia estão sendo exibidas.

Também é possível exibir ou ocultar linhas-guia clicando em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Linhas-guia** e clicando no botão **Mostrar ou ocultar linhas-guia** .

Também é possível acessar opções adicionais de linhas-guia clicando em **Ferramentas** ▶ **Opções** e, em seguida, clicando em **Linhas-guia** na lista de categorias **Documento**.

Para adicionar uma linha-guia horizontal ou vertical

1 Clique em **Window** ▶ **Dockers** ▶ **Linhas-guia**.

2 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo de linha-guia**:
- **Horizontal**
- **Vertical**

3 Especifique o local da linha-guia na caixa **x** ou **y**.

4 Clique em **Adicionar**.

Também é possível adicionar uma linha-guia arrastando a partir da régua horizontal ou vertical na janela de desenho.

Para adicionar uma linha-guia angulada

1 Clique em **Window** ▶ **Dockers** ▶ **Linhas-guia**.

2 Escolha **Angulado** na caixa de listagem **Tipo de linha-guia**

3 Especifique o local da linha-guia nas caixas **x** e **y**.

4 Digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.

5 Clique em **Adicionar**.

Você também pode adicionar uma linha-guia angulada arrastando o mouse a partir da régua horizontal ou vertical na janela de desenho e digitando um valor na caixa**Ângulo de rotação** na barra de propriedades.

Para utilizar um objeto como linha-guia

1 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique na camada **Linhas-guia** da página desejada.

  Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▶ **Gerenciador de objetos.**

2 Desenhe e posicione o objeto desejado para utilizá-lo como linha-guia.

Para definir linhas-guia para o documento inteiro

1 Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique em **Guias (todas as páginas)** na **Página principal**.

  Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▶ **Gerenciador de objetos**.

2 Na janela de desenho, adicione as linhas-guia desejadas.

As linhas-guia definidas na camada **Linhas-guia** da **Página principal** são exibidas em todas as páginas do documento. Essas linhas-guia serão exibidas juntamente com aquelas definidas para as páginas individuais.

Para adicionar linhas-guia predefinidas

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Documento, Linhas-guia** clique em **Predefinições**.

3 Ative uma das opções a seguir:

- **Predefinições da Corel**
- **Predefinições definidas do usuário**

4 Especifique as configurações de linha-guia ativando as caixas de seleção correspondentes.
Se você ativar a opção **Predefinições definidas do usuário**, especifique valores na área **Margens, Colunas** ou **Grade**.

5 Clique em **Aplicar predefinições**.

Para remover uma linha-guia

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Linhas-guia**.

2 Escolha uma linha-guia na lista.
É possível escolher diversas linhas-guia pressionando **Ctrl** conforme você clica.

3 Clique no botão **Excluir linha-guia** .

Também é possível remover linhas-guia individuais arrastando-as para fora da janela do documento ou clicando em uma linha-guia com a ferramenta **Seleção** e pressionando **Excluir**.

Para excluir uma linha-guia predefinida, clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias **Documento**, **Linhas-guia**, clique em **Predefinições**. Desative a caixa de seleção ao lado da linha-guia predefinida que deseja excluir.

Para que os objetos se alinhem às linhas-guia

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas-guia.**

2 Arraste objetos para uma linha-guia.

Para alinhar o centro de um objeto por uma linha-guia, selecione o objeto e arraste-o sobre a linha-guia até que seu centro de rotação esteja alinhado à linha-guia.

Também é possível configurar objetos e áreas editáveis para que se alinhem a uma linha-guia clicando em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Linhas-guia** e clicando no botão **Ajustar a linhas-guia** .

Modificar linhas-guia

Após adicionar uma linha-guia, você pode selecioná-la, movê-la, girá-la, bloqueá-la no lugar. Você pode também alterar a cor e o estilho de linha de linhas-guia.

Para selecionar uma linha-guia

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma única linha-guia	Clique na linha-guia com a ferramenta **Seleção** .

Para	Faça o seguinte
Selecionar todas as linhas-guia de uma página	Clique em **Editar** ▶ **Selecionar tudo** ▶ **Linhas-guia**. As linhas-guia locais e principais são selecionadas.

Para deslocar ou girar uma linha-guia

1 Clique em **Window** ▶ **Dockers** ▶ **Linhas-guia**.
2 Selecione a linha-guia.
3 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Mover uma linha-guia	Especifique o local da linha-guia nas caixas **x** e **y** e clique em **Modificar**. Também é possível arrastar uma linha-guia para uma nova posição na janela de desenho.
Girar uma linha-guia	Escolha **Angulado** na caixa de listagem **Tipo de linha-guia**, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação** e clique em **Modificar**. Também é possível usar a ferramenta **Seleção** para clicar na linha-guia duas vezes e, em seguida, girá-la quando as alças de inclinação aparecerem.

Para bloquear ou desbloquear as linhas-guia

- Clique com o botão direito do mouse na linha-guia e clique em **Bloquear objeto** ou **Desbloquear objeto**.

Também é possível clicar em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Linhas-guia** e clicar no botão **Bloquear linha-guia**.

Para configurar o estilo de linha e a cor de uma linha-guia

1 Clique em **Window** ▶ **Dockers** ▶ **Linhas-guia**.
2 Abra o seletor **Cor da linha-guia** e escolha uma cor de linha-guia.
3 Abra o seletor **Estilo de linha-guia** e escolha um estilo de linha.

Definir a escala de desenho

Você pode escolher uma escala de desenho predefinida ou personalizada para que as distâncias do desenho sejam proporcionais às distâncias reais. Por exemplo, é possível especificar que 1 cm no desenho corresponda a um metro no mundo real. Uma escala de desenho predefinida permite definir uma escala típica, como 1:2 ou 1:10. Uma escala de desenho personalizada permite configurar qualquer distância na página para corresponder a uma distância real. Por exemplo, é possível definir uma escala mais precisa, que inclui números decimais, como 4,5 para 10,6.

Escalas de desenho são especialmente úteis quando você está criando um desenho técnico ou arquitetônico com linhas de dimensão. Para obter informações sobre linhas de dimensão, consulte “Desenhar linhas de conexão e legendas” na página 118.

Para escolher uma escala de desenho predefinida

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**.
2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Réguas**.

3 Clique em **Editar escala**.

4 Escolha uma escala de desenho na caixa de listagem **Escalas típicas**.

Para criar uma escala de desenho personalizada

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Documento**, clique em **Réguas**.

3 Clique em **Editar escala**.

4 Escolha **Personalizar** na caixa de listagem **Escalas típicas**.

5 Especifique as configurações desejadas.

O botão **Editar escala** não aparecerá se a unidade de medida da régua for pixels.

Se a escala de desenho estiver definida com uma proporção que não seja 1:1, as unidades da régua vertical serão iguais às da régua horizontal.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com tabelas

Uma tabela fornece um layout estruturado que permite apresentar textos ou imagens em um desenho. Você pode desenhar uma tabela ou criar uma tabela a partir de um texto de parágrafo. A aparência de uma tabela pode ser facilmente alterada, modificando-se as propriedades e a formatação da tabela. Além disso, por serem objetos, as tabelas podem ser manipuladas de variadas maneiras. Também é possível importar tabelas de um arquivo de texto ou planilha.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Adicionar tabelas a desenhos

O CorelDRAW permite adicionar uma tabela a um desenho para criar um layout estruturado para texto e imagens. Você pode desenhar uma tabela ou criar uma tabela a partir de um texto existente.

Uma tabela permite criar um layout estruturado para texto e elementos gráficos.

Nesse exemplo, uma tabela foi usada para organizar o conteúdo.

Para adicionar uma tabela a um desenho

1 Clique na ferramenta **Tabela** .

2 Digite valores nas caixas de **Filas e colunas** na barra de propriedades.
O valor digitado na parte superior especifica o número de linhas; o valor digitado na parte inferior especifica o número de colunas.

3 Arraste no sentido diagonal para desenhar a tabela.

Também é possível criar uma tabela clicando em **Tabela** ▸ **Criar nova tabela**, e digitando os valores nas caixas **Número de linhas**, **Número de colunas**, **Altura** e **Largura**.

Para criar uma tabela a partir de texto

1 Clique na ferramenta **Seleção** .

2 Selecione o texto que deseja converter em tabela.

3 Clique em **Tabela** ▸ **Converter texto em tabela**.

4 Na área **Criar colunas com base no seguinte separador**, escolha uma das seguintes opções:

- **Vírgulas** — cria colunas onde aparecem vírgulas e fileiras onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Tabulações** — cria colunas onde aparecem tabulações e fileiras onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Parágrafos** — cria colunas onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Definido pelo usuário** — cria uma coluna onde aparece um marcador especificado e uma fileira onde aparece um marcador de parágrafo

Se você ativar a opção **Definido pelo usuário**, é necessário digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**.

Se você não digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**, somente uma coluna será criada e cada parágrafo de texto criará uma fileira da tabela.

Você também pode converter uma tabela em texto. Para obter mais informações, consulte “Para converter uma tabela em texto” na página 484.

Selecionar, mover e navegar pelos componentes da tabela

Para inserir fileiras ou colunas, alterar as propriedades da borda da tabela, adicionar uma cor de preenchimento de fundo ou editar outras propriedades da tabela é necessário selecionar uma tabela, ou fileiras, colunas ou células de uma tabela. É possível mover fileiras e colunas selecionadas para um novo local da tabela. Também é possível copiar ou recortar uma fileira ou coluna de uma tabela e colar em outra tabela. Além disso, você pode movimentar-se de uma célula para outra da tabela ao editar o texto de células da tabela e definir a direção em que a tecla **Tab** permite a movimentação pela tabela.

Para selecionar uma tabela, fileira ou coluna

1 Clique na ferramenta **Tabela** e clique em uma tabela.

2 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma tabela	Clique em **Tabela** ▶ **Selecionar** ▶ **Tabela**.
Selecionar uma fileira	Clique em uma fileira e depois em **Tabela** ▶ **Selecionar** ▶ **Fileira**.
Selecionar uma coluna	Clique em uma coluna e depois em **Tabela** ▶ **Selecionar** ▶ **Coluna**.
Selecionar todo o conteúdo da tabela	Posicione o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre o canto superior esquerdo da tabela até aparecer uma seta diagonal e clique.
Utilizar um atalho do teclado para selecionar uma tabela	Com o ponteiro da ferramenta **Tabela** dentro de uma célula vazia, pressione **Ctrl** + **A** + **A**.
Selecionar uma fileira interativamente	Posicione o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre a borda da tabela à esquerda da fileira que deseja selecionar. Quando aparecer uma seta horizontal , clique na borda para selecionar a fileira.
Selecione uma coluna interativamente	Posicione o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre a borda superior da coluna que deseja selecionar. Quando aparecer uma seta vertical , clique na borda para selecionar a coluna.

Para selecionar células da tabela

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma célula da tabela	Clique na ferramenta **Tabela**, clique em uma tabela e, em seguida, em uma célula. Em seguida, clique em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Célula**.
Selecionar células adjacentes da tabela	Usando a ferramenta de **Tabela**, clique dentro da primeira célula que você quer selecionar e arraste para as células adjacentes que você quer selecionar.
Selecionar células não adjacentes da tabela	Com a ferramenta **Tabela**, clique em uma tabela. Então mantenha a tecla **Ctrl** pressionada e clique em cada célula da tabela que você quer selecionar.

Também é possível selecionar uma célula inserindo o ponteiro da ferramenta **Tabela** em uma célula vazia e pressionando **Ctrl** + **A**.

Você também pode usar a ferramenta **Forma** para selecionar uma única célula ao clicar nela, ou para selecionar as células adjacentes arrastando por elas.

Para mover uma fileira ou coluna da tabela

1 Selecione a fileira ou a coluna que deseja mover.

2 Arraste a fileira ou coluna para outro local da tabela.

Para mover uma linha da tabela para outra tabela

1 Selecione a fileira da tabela que deseja mover.

2 Clique em **Editar** ▸ **Recortar**.

3 Selecione uma fileira da outra tabela.

4 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

5 Escolha uma das seguintes opções:

- **Substituir a fileira selecionada**
- **Inserir acima da fileira selecionada**
- **Inserir abaixo da fileira selecionada**

Para mover uma coluna da tabela para outra tabela

1 Selecione a coluna da tabela que deseja mover.

2 Clique em **Editar** ▸ **Recortar**.

3 Selecione uma coluna da outra tabela.

4 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

5 Escolha uma das seguintes opções:

- **Substituir a coluna selecionada**
- **Inserir à esquerda da coluna selecionada**
- **Inserir à direita da coluna selecionada**

Para ir para a próxima célula da tabela

- Com a ferramenta **Tabela** inserida em uma célula, pressione **Tab**.

  Na primeira vez em que você pressiona **Tab** em uma tabela, é necessário escolher uma opção de ordem de tabulação na caixa de listagem **Ordem de tabulação**.

Você pode usar a tecla **Tab** para ir para a próxima célula apenas se a opção **Mover para a próxima célula** estiver habilitada na caixa de diálogo **Opções da tecla Tab**.

Para alterar a direção de navegação da tecla Tab

1. Clique em **Ferramentas ▸ Opções**.
2. Na lista de categorias **Área de trabalho**, **Caixa de ferramentas**, clique em **Ferramenta tabela**.
3. Ative a opção **Mover para a próxima célula**.
4. Na caixa de listagem **Ordem de tabulação**, escolha uma das seguintes opções:
   - **Da esquerda para a direita, de cima para baixo**
   - **Da direita para a esquerda, de cima para baixo**

A tecla **Tab** pode ser programada para inserir um caractere de tabulação no texto da tabela ativando-se a opção **Inserir um caractere de tabulação no texto**.

Inserir e excluir linhas e colunas da tabela

É possível inserir e excluir as fileiras e colunas de uma tabela.

Para inserir uma linha na tabela

1. Selecione uma fileira da tabela.
2. Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Inserir uma fileira acima da fileira selecionada	Clique em **Tabela ▸ Inserir ▸ Fileira acima**.
Inserir uma fileira abaixo da fileira selecionada	Clique em **Tabela ▸ Inserir ▸ Fileira abaixo**.
Inserir várias fileiras acima da fileira selecionada	Clique em **Tabela ▸ Inserir ▸ Inserir linhas**, digite um valor na caixa **Número de linhas** e habilite a opção **Acima da seleção**.
Inserir várias fileiras abaixo da fileira selecionada	Clique em **Tabela ▸ Inserir ▸ Inserir linhas**, digite um valor na caixa **Número de linhas** e habilite a opção **Abaixo da seleção**.

Ao utilizar o comando **Linha acima** ou o comando **Linha abaixo** do menu **Tabela ▸ Inserir**, o número de fileiras que são inseridas depende do número de linhas selecionadas. Por exemplo, se você tiver selecionado duas fileiras, serão inseridas duas fileiras na tabela.

Para inserir uma coluna na tabela

1. Selecione uma coluna.
2. Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Inserir uma coluna à esquerda da coluna selecionada	Clique em **Tabela ▸ Inserir ▸ Coluna esquerda**.

Para	Faça o seguinte
Inserir uma coluna à direita da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Coluna direita**.
Inserir várias colunas à esquerda da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir colunas**, digite um valor na caixa **Número de colunas** e ative a opção **S esquerda da seleção**.
Inserir várias colunas à direita da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir colunas**, digite um valor na caixa **Número de colunas** e ative a opção **S direita da seleção**.

Ao utilizar o comando **Coluna esquerda** ou o comando **Coluna direita** do menu **Tabela** ▸ **Inserir**, o número de colunas que são inseridas depende do número de colunas selecionadas. Por exemplo, se você tiver selecionado duas colunas, serão inseridas duas colunas na tabela.

Para excluir uma linha ou coluna da tabela

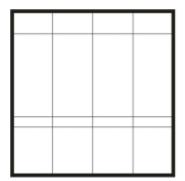
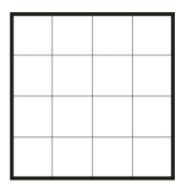
1 Selecione a fileira ou a coluna que deseja excluir.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Excluir uma fileira	Clique em **Tabela** ▸ **Excluir** ▸ **Fileira**.
Excluir uma coluna	Clique em **Tabela** ▸ **Excluir** ▸ **Coluna**.

Se você selecionar uma fileira mas escolher a opção de excluir uma coluna, ou se selecionar uma coluna mas escolher a opção de excluir uma fileira, toda a tabela é excluída.

Redimensionar células, fileiras e colunas da tabela

Você pode redimensionar células, fileiras e colunas da tabela. Além disso, caso tenha alterado anteriormente os tamanhos de algumas fileiras ou colunas, é possível redistribuir todas as fileiras ou colunas para que elas fiquem com o mesmo tamanho.

Se as fileiras da tabela tiverem tamanhos diferentes (à esquerda), distribua-as para que fiquem com o mesmo tamanho (à direita).

Fileiras e colunas de tabela com tamanhos diferentes (esquerda) são distribuídos de forma uniforme (direita).

Para redimensionar uma célula, linha ou coluna da tabela

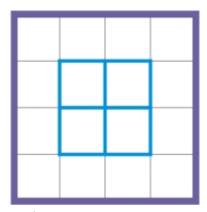
1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.
2 Selecione a célula, fileira ou coluna que você deseja redimensionar.
3 Na barra de propriedades, digite valores nas caixas **Largura e altura da tabela**.

Para distribuir linhas e colunas da tabela

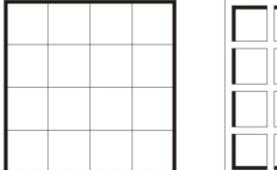
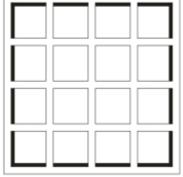
1 Selecione as células da tabela que você deseja distribuir.
2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Igualar a altura de todas as fileiras selecionadas	Clique em **Tabela** ▸ **Distribuir** ▸ **Fileiras uniformemente**.
Igualar a largura de todas as colunas selecionadas	Clique em **Tabela** ▸ **Distribuir** ▸ **Colunas uniformemente**.

Formatar tabelas e células

A aparência de uma tabela pode ser alterada, modificando-se a borda da tabela e das células. Por exemplo, você pode alterar a largura ou a cor da borda da tabela.

É possível modificar as bordas da tabela e das células da tabela.

Bordas de células e da tabela finas (esquerda) tornam-se mais grossas (direita).

Além disso, você pode alterar as margens das células e o espaçamento das bordas das células da tabela. As margens das células permitem aumentar o espaço entre as bordas das células e o texto que elas contêm. Por padrão, as bordas das células das tabelas são sobrepostas formando uma grade. Porém, é possível aumentar o espaçamento das bordas das células para afastar uma borda da outra. O resultado é que as células não formam uma grade, mas aparecerão como caixas individuais (também conhecido como "bordas separadas").

Modifique uma tabela existente (à esquerda) aplicando bordas separadas (à direita).

Margens separadas aplicadas a uma tabela.

Para modificar as bordas da tabela e das células

1 Selecione a tabela ou a área da tabela a ser modificada.

Uma área de tabela pode incluir uma célula, um grupo de células, fileiras, colunas ou a tabela inteira.

2 Clique no botão **Seleção de Borda** na barra de propriedades e escolha as bordas que deseja modificar.

3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Modificar a espessura da borda	Escolha uma largura de borda na caixa de listagem **Largura de contorno** na barra de propriedades.
Modificar a cor da borda	Clique no seletor de **Cores de contorno** na barra de propriedades e depois clique em uma cor da paleta de cores.
Modificar o estilo de linha da borda e largura do contorno	Na área **Contorno** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, escolha um estilo de linha no seletor **Estilo de linha** e digite um valor na caixa **Largura do contorno**. Se a janela de encaixe **Propriedades do objeto** não estiver aberta, clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Propriedades do objeto**.

Para modificar as margens de células da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Selecione as células a serem modificadas.

3 Clique em **Margens** na barra de propriedades.

4 Digite um valor na caixa **Margem superior**.

Por padrão, o valor na caixa margem superior se aplica a todas as margens, para que as margens criadas sejam iguais.

Se desejar aplicar valores diferentes às margens, clique no botão **Bloquear margens** para desbloquear as caixas das margens e digite os valores nas caixas **Margem superior**, **Margem inferior**, **Margem esquerda** e **Margem direita**.

5 Aperte **Enter**.

Para modificar o espaçamento da borda das células da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Clique em **Opções** na barra de propriedades.

3 Ative a caixa de seleção **Bordas de célula separadas**.

4 Digite um valor na caixa **Espaçamento horizontal da célula**.

Por padrão, o espaçamento vertical das células é igual ao espaçamento horizontal.

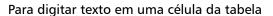
Se não desejar que o espaçamento das células seja igual, clique no botão **Bloquear espaçamento de célula** para desbloquear a caixa **Espaçamentovertical da célula** e digite os valores nas caixas **Espaçamento horizontal da célula** e **Espaçamento vertical da célula**.

5 Aperte **Enter**.

Trabalhar com texto em tabelas

É possível adicionar facilmente texto às células da tabela e também modificar esse texto como faria com o texto de qualquer outro parágrafo. Por exemplo, você pode alterar a fonte, adicionar marcadores ou acrescentar recuos ao texto da tabela. As propriedades do texto de uma única célula da tabela ou de várias células podem ser alteradas simultaneamente. Além disso, podem ser adicionadas paradas de tabulação a células da tabela para que o texto se distancie das margens das células.

Ao digitar texto em uma nova tabela, você pode optar por ajustar automaticamente o tamanho das células da tabela.

Para digitar texto em uma célula da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** .
2 Clique em uma célula.
3 Digite um texto na célula.

Também é possível selecionar o texto de uma célula pressionando **Ctrl + A**.

Para alterar as propriedades de texto em células da tabela

1 Com a ferramenta **Tabela** , clique em uma tabela.
2 Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique nas células da tabela que contêm o texto a ser formatado.
3 Clique em **Texto** ▶ **Propriedades de texto**, e especifique as configurações que você quer na janela de encaixe das **Propriedades do texto**.

Para obter mais informações sobre formatação de texto, consulte “Formatar texto” na página 369.

Para alterar simultaneamente as propriedades do texto de uma fileira, coluna ou tabela inteira, primeiro selecione o componente da tabela ou a tabela. Para obter mais informações, consulte “Para selecionar uma tabela, fileira ou coluna” na página 477.

Para inserir uma parada de tabulação em uma célula da tabela

- Com a ferramenta de ponteiro da **Tabela** inserida em uma célula, clique em **Texto** ▶ **Inserir código de formatação** ▶ **Tab**.

Outra maneira de inserir uma parada de tabulação é pressionar a tecla **Tab**. Para usar esse método, é preciso configurar para que a tecla **Tab** insira paradas de tabulação. Para obter informações sobre como alterar as opções da tecla **Tab**, consulte “Para alterar a direção de navegação da tecla Tab” na página 479.

Para redimensionar as células da tabela automaticamente ao digitar

1 Clique na ferramenta **Seleção** e, em seguida, na tabela.
2 Clique em **Opções** na barra de propriedades, e ative a caixa de seleção **Redimensionar células automaticamente ao digitar**.

Esta opção pode ser aplicada a novas tabelas que ainda não possuam texto ou outro conteúdo.

Se uma tabela já contiver texto, apenas as células em que for adicionado novo texto serão redimensionadas.

Converter tabelas em texto

Se não desejar mais que o texto da tabela apareça em uma tabela, converta o texto da tabela em texto de parágrafo. Para obter mais informações sobre conversão de texto em tabela, consulte “Para criar uma tabela a partir de texto” na página 476.

Para converter uma tabela em texto

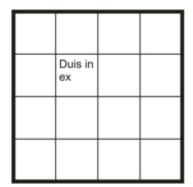
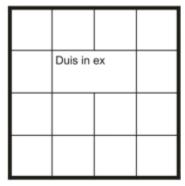
1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.
2 Clique em **Tabela** ▶ **Converter tabela em texto**.
3 Na área **Separar texto da célula com**, escolha uma das seguintes opções:
   - **Vírgulas** — substitui cada coluna por uma vírgula e cada fileira por um marcador de parágrafo

- **Tabulações** — substitui cada coluna por uma tabulação e cada fileira por um marcador de parágrafo
- **Parágrafos** — substitui cada coluna por um marcador de parágrafo
- **Definido pelo usuário** — substitui cada coluna por um caractere especificado e cada fileira por um marcador de parágrafo

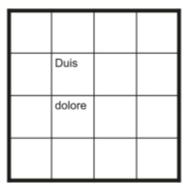
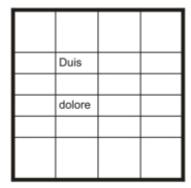
Se você ativar a opção **Definido pelo usuário**, é necessário digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**.

Se nenhum caractere for digitado na caixa **Definido pelo usuário**, cada fileira da tabela será convertida em um parágrafo e as colunas da tabela serão ignoradas.

Mesclar e dividir tabelas e células

Você pode alterar a configuração de uma tabela mesclando células, fileiras e colunas adjacentes. Ao mesclar células da tabela, a formatação da célula superior esquerda é aplicada a todas as células mescladas. Ou, como alternativa, é possível separar células que foram mescladas.

Você pode alterar a aparência de uma tabela (à esquerda) mesclando células adjacentes da tabela (à direita).

As duas células na parte de baixo da tabela (esquerda) foram mescladas em uma única célula (direita).

Também é possível dividir células, fileiras ou colunas da tabela. A divisão permite criar novas células, fileiras ou colunas sem alterar o tamanho da tabela.

Insira fileiras adicionais em uma tabela (à esquerda) dividindo células da tabela (à direita).

Para mesclar células de uma tabela

1 Selecione as células a serem mescladas.
  As células selecionadas devem ser contíguas.

2 Clique em **Tabela** ▶ **Mesclar células**.

Para separar células de uma tabela

1 Selecione as células a serem separadas.

2 Clique em **Tabela** ▶ **Separar células**.

Para dividir células, fileiras ou colunas da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** .

2 Selecione a célula, fileira ou coluna a ser dividida.

3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Dividir horizontalmente uma seleção	Clique em **Tabela** ▶ **Separar em linhas,** e digite um valor na caixa **Número de linhas**.
Dividir verticalmente uma seleção	Clique em **Tabela** ▶ **Separar em coluna,** e digite um valor na caixa **Número de colunas**.

Manipular tabelas como objetos

As tabelas podem ser manipuladas como qualquer outro objeto.

A tabela a seguir lista as diversas maneiras de manipular uma tabela como objeto.

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Redimensionar e dimensionar uma tabela	"Transformar objetos " na página 181
Girar uma tabela	"Transformar objetos " na página 181
Espelhar uma tabela	"Transformar objetos " na página 181
Bloquear uma tabela	"Bloquear objetos " na página 219
Converter uma tabela em bitmap	"Converter gráficos vetoriais em bitmaps " na página 491

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Quebrar uma tabela em partes	“Para converter objetos em objetos de curva ” na página 138

Adicionar imagens, gráficos e planos de fundo a tabelas

Se você quiser de organizar imagens de bitmap ou gráficos vetoriais em um layout estruturado, é possível adicioná-los a tabelas. Você também pode alterar a aparência de uma tabela adicionando uma cor de fundo.

Para inserir uma imagem ou um gráfico em uma célula de tabela

1 Copiar uma imagem ou um gráfico.

2 Clique na ferramenta **Tabela** e selecione a célula na qual deseja inserir a imagem ou gráfico.

3 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

Também é possível inserir um gráfico ou imagem mantendo o botão do mouse pressionado sobre a imagem, arrastando a imagem para uma célula, soltando o botão direito do mouse e clicando em **Colocar na célula**.

Para adicionar um plano de fundo a uma tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Clique no seletor de cores **Fundo** e depois em uma cor da paleta.

Você também pode modificar a cor de fundo de células, fileiras ou colunas específicas selecionando as células, clicando no seletor de cores de **Fundo** na barra de propriedades e, em seguida, em uma cor da paleta.

Importar tabelas em um desenho

O CorelDRAW permite criar tabelas importando conteúdo de planilhas do Quattro Pro® (.qpw) e do Microsoft® Excel® (.xls). Também é possível importar tabelas criadas em processadores de texto, tais como o WordPerfect ou o Microsoft Word.

Para importar uma tabela do Quattro Pro ou Excel

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Escolha a unidade e a pasta em que a planilha está armazenada.

3 Clique em um arquivo para selecioná-lo.

4 Clique em **Importar**.
Será exibida a caixa de diálogo **Importar/colar**.

5 A partir da caixa de lista **Importar tabelas como**, escolha **Tabelas**.

6 Escolha uma das seguintes opções:

- **Manter fontes e formatação** — importa todas as fontes e formatação aplicadas ao texto
- **Manter somente formatação** — importa toda a formatação aplicada ao texto
- **Descartar fontes e formatação** — ignora todas as fontes e formatação aplicadas ao texto

Para importar uma tabela de um documento de processamento de texto

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo de texto está armazenado.

3 Clique no arquivo.
4 Clique em **Importar**.
5 A partir da caixa de lista **Importar tabelas como**, escolha **Tabelas**.
6 Escolha uma das seguintes opções:
   - **Manter fontes e formatação** — importa todas as fontes e formatação aplicadas ao texto
   - **Manter somente formatação** — importa toda a formatação aplicada ao texto
   - **Descartar fontes e formatação** — ignora todas as fontes e formatação aplicadas ao texto

Bitmaps

CorelDRAW® X7

Trabalhar com bitmaps

É possível converter um gráfico vetorial em um bitmap. É possível importar e cortar bitmaps no CorelDRAW.

É possível também adicionar máscaras de cor, marcas-d'água e efeitos especiais e alterar a cor e o tom das imagens.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Converter gráficos vetoriais em bitmaps

Converter um gráfico vetorial ou um objeto em bitmap permite aplicar efeitos especiais ao objeto com o CorelDRAW. O processo de conversão de um gráfico vetorial em um bitmap é também conhecido como “rasterização”.

Quando se converte o gráfico vetorial, é possível selecionar o modo de cor do bitmap. Um modo de cor determina o número e o tipo de cores que compõem o bitmap, de forma que o tamanho do arquivo também é afetado. Para obter mais informações sobre modos de cor, consulte “Alterar o modo de cor de bitmaps” na página 515.

É possível também especificar configurações de controles como simulação, suavização de serrilhado, impressão sobreposta em preto e transparência do fundo.

Quando se exporta um arquivo em um formato de arquivo bitmap, por exemplo, TIFF, JPEG, CPT ou PSD, as mesmas opções de conversão de bitmap ficam disponíveis. Para obter mais informações sobre exportação, consulte “Exportar arquivos” na página 594.

Para converter um gráfico vetorial em um bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Converter em bitmap**.

3 Escolha uma resolução na caixa de listagem **Resolução**.

4 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Simulado** — simula um número maior de cores do que as que estão disponíveis. Esta opção está disponível para imagens de 256 cores ou menos.
- **Impressão sobreposta de preto sempre** — sobrepõe o preto sempre que esta for a cor superior. Ativar esta opção evita a aparição de espaços entre objetos pretos e objetos subjacentes ao imprimir bitmaps.
- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas do bitmap
- **Fundo transparente** — torna o fundo do bitmap transparente

É possível alterar o limiar de preto para a opção **Impressão sobreposta de preto sempre**. Para obter informações sobre a configuração do limiar de preto, consulte “Para definir o limiar de impressão sobreposta de preto” na página 566.

Se você exportar um arquivo vetorial em um formato bitmap, como GIF, será solicitado a definir as opções de conversão em bitmap descritas no procedimento acima antes de exportar o arquivo.

Tornar transparente o fundo de um bitmap permite ver as imagens ou um fundo que, do contrário, ficariam obscurecidos pelo fundo do bitmap.

Para converter um gráfico vetorial em um bitmap ao exportar

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Escolha um formato de arquivo bitmap na caixa de listagem **Salvar como tipo** e digite o nome do arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

4 Defina as opções desejadas e clique em **Exportar**.

5 Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, digite os valores em um dos seguintes pares de caixas:

- **Largura** e **Altura** — permite especificar as dimensões da imagem
- **Largura %** e **Altura %** — permite redimensionar a imagem para uma porcentagem de seu tamanho original

6 Para especificar a resolução, digite um valor na caixa **Resolução**.

7 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.

8 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Simulado** — simula um número maior de cores do que as que estão disponíveis. Esta opção está disponível para imagens de 256 cores ou menos.
- **Impressão sobreposta de preto sempre** — sobrepõe o preto sempre que esta for a cor superior. Ativar esta opção ao imprimir bitmaps evita a aparição de espaços entre objetos pretos e objetos subjacentes.

9 Na área **Opções**, ative um dos seguintes itens:

- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas do bitmap
- **Manter camadas** — preserva as camadas
- **Fundo transparente** — torna o fundo do bitmap transparente

É possível alterar o limiar de preto para a opção **Impressão sobreposta de preto sempre**. Para obter informações sobre a configuração do limiar de preto, consulte “Para definir o limiar de impressão sobreposta de preto” na página 566.

Nem todas as opções na caixa de diálogo **Converter em bitmap** estão disponíveis para todos os formatos de arquivo bitmap.

Tornar transparente o fundo de um bitmap permite ver as imagens ou um fundo que, do contrário, ficariam obscurecidos pelo fundo do bitmap.

Importar bitmaps

É possível importar um bitmap em um desenho diretamente ou vinculando-o a um arquivo externo. No caso da vinculação a um arquivo externo, as edições feitas no arquivo original são atualizadas automaticamente no arquivo importado. Após importar um bitmap, a barra de status fornece informações sobre seu modo de cor, tamanho e resolução. Para obter mais informações sobre como importar bitmaps, consulte “Importar arquivos” na página 591. Para obter mais informações sobre como gerenciar bitmaps vinculados externamente, consulte “Adicionar marcadores e hyperlinks a documentos” na página 581.

Você também pode reamostrar ou cortar um bitmap durante a importação. Para obter mais informações, consulte “Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação ” na página 593 e “Para cortar um bitmap ao importar” na página 594.

Cortar bitmaps

Cortar remove áreas indesejadas de um bitmap. Para cortar um bitmap em um formato retangular, você pode usar a ferramenta **Cortar**. Para obter mais informações, consulte “Para cortar objetos” na página 161. Para cortar um bitmap em um formato irregular, você pode usar a ferramenta **Forma** e o comando **Cortar bitmap**.

Para cortar um bitmap

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Selecione um bitmap.

3 Arraste os nós de canto para redimensionar o bitmap.
Para adicionar um nó, clique duas vezes no limite do nó (linha pontilhada) com a ferramenta **Forma** onde deseja que o nó apareça.

4 Clique em **Bitmaps** ▸ **Cortar bitmap**.

Não é possível cortar um bitmap composto de mais de um objeto.

Também é possível cortar rapidamente um bitmap em uma forma retangular utilizando a ferramenta **Cortar** . Para obter informações sobre a ferramenta **Cortar** consulte “Para cortar objetos” na página 161.

Você também pode cortar um bitmap selecionado após arrastar os nós de canto clicando na ferramenta **Seleção** e, em seguida, no botão **Cortar bitmap** na barra de propriedades.

Alterar as dimensões e a resolução de bitmaps

Após adicionar um bitmap a um desenho, é possível alterar suas dimensões e sua resolução.

Alterar dimensões

É possível alterar as dimensões físicas de bitmaps aumentando ou diminuindo sua altura e sua largura. Quando se aumenta as dimensões, o aplicativo insere novos pixels entre os existentes e suas cores são baseadas nas cores dos pixels adjacentes. Se as dimensões de bitmaps forem aumentadas significativamente, eles podem parecer esticados e com excesso de pixels.

O tamanho do bitmap na tela depende da altura e largura em pixels do bitmap, do nível de zoom e das configurações do monitor. Como resultado, o tamanho do bitmap deve aparecer diferente na tela e na impressão.

Alterar resolução de bitmaps

É possível alterar a resolução de um bitmap para aumentar ou diminuir o tamanho do arquivo. A resolução é medida pelo número de pontos por polegada (dpi) na impressão do bitmap. A resolução escolhida depende da forma de saída do bitmap. Normalmente, bitmaps criados só para exibição em monitores de computador têm 96 ou 72 dpi e bitmaps criados para web têm 72 dpi. Em geral, bitmaps criados para impressão em impressoras de mesa têm 150 dpi, enquanto bitmaps impressos profissionalmente têm 300 dpi ou mais.

Bitmaps com resoluções mais altas contêm pixels menores e empacotados com mais densidade do que bitmaps com resolução mais baixa. A amostragem para cima aumenta a resolução de um bitmap adicionando mais pixels por unidade de medida. A qualidade do bitmap pode ser reduzida porque os novos pixels são interpolados com base nas cores dos pixels vizinhos; as informações originais dos pixels são simplesmente dispersas. Não é possível utilizar a amostragem para cima para criar gradações de cor sutis e detalhadas se essas não existiam na imagem original.

A amostragem para baixo diminui a resolução de um bitmap removendo um número específico de pixels por unidade de medida. Em geral, os melhores resultados são obtidos quando a amostragem para baixo é feita após correções de cor e tom, mas antes do aguçamento.

Redimensionar uma imagem

Para alterar as dimensões de um bitmap

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Reamostrar**.

3 Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem ao lado das caixas **Largura** e **Altura**.

4 Digite valores em qualquer das seguintes caixas:

- **Largura**
- **Altura**

Para minimizar a aparência irregular das curvas, ative a caixa de seleção **Suavização de serrilhado**.

Para manter o tamanho do arquivo, ative a caixa de seleção **Manter tamanho original**. Quando esta caixa de seleção estiver ativada, a resolução do bitmap é ajustada automaticamente conforme se altera as dimensões da imagem.

Para manter as proporções do bitmap, ative a caixa de seleção **Manter proporção** e digite um valor na caixa **Largura** ou **Altura**.

Também é possível reamostrar o bitmap como uma porcentagem de seu tamanho original digitando valores nas caixas **Largura %** e **Altura %**.

Para alterar a resolução de um bitmap

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Reamostrar**.

3 Na área **Resolução**, digite valores em qualquer das seguintes caixas:

- **Horizontal**
- **Vertical**

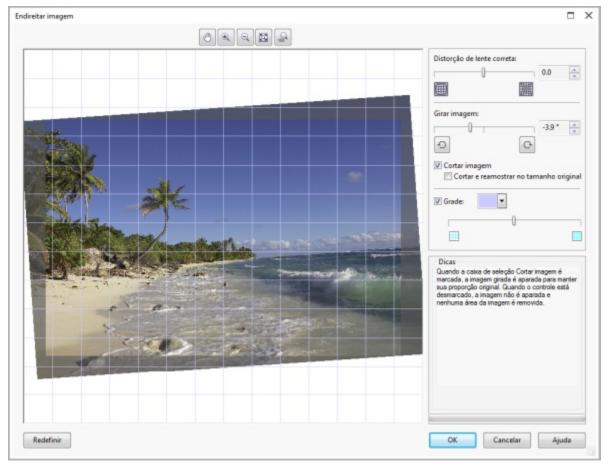
Para manter as proporções do bitmap, ative a caixa de seleção **Manter proporção**.

Para manter o tamanho do arquivo, ative a caixa de seleção **Manter tamanho original**. Quando esta caixa de seleção estiver ativada, a altura e a largura do bitmap são ajustadas automaticamente conforme se altera a resolução.

Também é possível reamostrar um bitmap selecionado clicando no botão **Reamostrar** na barra de propriedades.

Ative a caixa de seleção **Suavização de serrilhado** para minimizar a aparência irregular das curvas.

Endireitar bitmaps

A caixa de diálogo **Endireitar imagem** permite corrigir distorções de lente e endireitar imagens de bitmap com rapidez. Esse recurso é útil para endireitar fotos tiradas ou escaneadas em ângulo ou que contêm distorções de lente.

Caixa de diálogo Endireitar imagem

Corrigir distorções de lente da câmera

Com fotos que contêm distorções de lente da câmera, é recomendado inciar com correção da distorção de lente. É possível corrigir dois tipos de distorções de lente, que podem fazer com que linhas retas em fotos pareça curvas: barril e almofada de alfinetes. Distorções de barril fazem as fotos parecerem empurradas para fora do centro. Distorções de almofada de alfinetes fazem as fotos parecerem empurradas para dentro do centro.

Girar e visualizar

A caixa de diálogo **Endireitar imagem** permite girar uma imagem movendo um controle deslizante, digitando um ângulo de rotação ou utilizando as teclas de seta. É possível especificar um ângulo de rotação personalizado de -15 a 15 graus.

Para visualizar de forma dinâmica os ajustes que você está fazendo, utilize a janela de visualização. Para alterar a orientação da imagem antes de endireitá-la, comece girando a imagem 90 graus no sentido horário e 90 graus no sentido anti-horário.

Uma grade aparece na janela de visualização para ajudá-lo a endireitar a imagem. Você pode fazer ajustes mais precisos controlando o tamanho da célula da grade. Se desejar aumentar o contraste da grade com as cores da imagem, altere a cor da grade. Você também pode ocultar a grade se precisar visualizar o resultado final sem as linhas de grade. Além disso, você pode aplicar mais ou menos zoom e enquadrar a imagem na janela de visualização para avaliar melhor os resultados.

Cortar

Por padrão, a imagem endireitada é cortada para a área de corte que aparece na janela de visualização. A imagem final possui a mesma proporção da imagem original, mas em dimensões menores. Entretanto, é possível preservar a largura e a altura originais da imagem cortando e reamostrando a imagem.

Também é possível produzir uma imagem em ângulo desativando o corte e utilizando a ferramenta **Cortar** para cortar a imagem na janela de desenho.

Para endireitar uma imagem

1 Selecione uma imagem.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Endireitar imagem**.

Se a imagem tiver uma distorção de lente, mova o controle deslizante **Corrigir distorção de lente** para a esquerda para corrigir uma distorção de barril ou para a direita para corrigir uma distorção de almofada de alfinetes.

3 Mova o controle deslizante **Girar imagem** ou digite um valor entre **15** e **-15** na caixa **Girar imagem**.

4 Se for necessário, mova o controle deslizante **Grade** para ajustar o tamanho das células da grade.

5 Para cortar e endireitar a imagem, ative a caixa de seleção **Cortar imagem**.

A imagem é cortada de forma a preservar a proporção da imagem original, o que significa que a imagem final é menor que a imagem original.

Se desejar preservar a largura e a altura da imagem original, ative a caixa de seleção **Cortar e reamostrar no tamanho original**. A imagem final é reamostrada.

Você também pode

Alterar a cor da grade	Escolha uma cor no seletor de cores **Grade**.
Alinhar uma área de imagem a uma linha de grade	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área fique alinhada à linha de grade. A ferramenta **Enquadramento** pode ser utilizada somente depois de aplicar mais zoom à imagem.
Girar a imagem 90 graus em qualquer direção	Clique no botão **Girar no sentido anti-horário** ou no botão **Girar no sentido horário**.
Ocultar ou exibir uma grade	Ative ou desative a caixa de seleção **Grade**.
Ajustar o ângulo de rotação em incrementos de 0,1 grau	Clique na caixa **Girar imagem** e pressione a tecla de **Seta para cima** ou **Seta para baixo**.
Redefinir a imagem na orientação original	Clique em **Redefinir**.
Aplicar mais ou menos zoom	Utilizando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**.
Exibir uma imagem em seu tamanho real	Clique no botão **100%**.

Utilizar marcas-d'água Digimarc para identificar bitmaps

As ® marcas-d'água Digimarc incorporam detalhes de copyright, informações para contato e atributos de imagem a uma imagem Uma marca-d'água produz alterações sutis no brilho dos pixels de uma imagem. Não é possível ver prontamente essas alterações; no entanto, com uma alta ampliação, você talvez note alterações no brilho de alguns pixels. As marcas-d'água Digimarc não são afetadas por operações normais de edição, impressão e digitalização.

A detecção e incorporação de marcas-d'água Digimarc não são compatíveis com a versão de 64 bits do CorelDRAW Graphics Suite.

Detectar marcas-d'água

Quando uma imagem é aberta no CorelDRAW, é possível verificar se ela possui uma marca-d'água. Se houver uma marca-d'água, um símbolo de copyright aparecerá na barra de título. Você encontra informações sobre a imagem de marca-d'água lendo a mensagem incorporada e vinculando ao perfil do contato no banco de dados da Digimarc.

Incorporar marcas-d'água

No CorelDRAW, você também pode incorporar marcas-d'água Digimarc a imagens. Primeiro, é preciso obter uma ID de autor exclusiva inscrevendo-se no serviço online da Digimarc. A ID de criador inclui detalhes de contato como, por exemplo, nome, número de telefone, endereço físico, endereços de correio eletrônico e da web.

De posse de uma ID de autor, você pode incorporar uma marca-d'água a uma imagem. É possível especificar o ano do copyright, atributos de imagem e a durabilidade de uma marca-d'água, Você também pode especificar o método de saída de destino para uma imagem, como impressão ou web.

As marcas-d'água Digimarc não impedem o uso não autorizado da imagem nem a violação de copyright. Porém, elas mostram avisos de copyright, além de fornecer informações de contato para aqueles que desejarem utilizar ou licenciar uma imagem.

Para obter mais informações sobre a Digimarc, consulte www.digimarc.com.

Para detectar uma marca-d'água

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Plug-ins** ▸ **Digimarc** ▸ **Ler marca-d'água**.

2 Clique no botão **Pesquisar na Web** para exibir a página da web com detalhes do contato ou ligar para o serviço de resposta automática por fax da Digimarc no número de fax listado.

Esse formato não tem suporte na versão de 64-bits do CorelDRAW Graphics Suite.

Para obter uma ID de autor

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Plug-ins** ▸ **Digimarc** ▸ **Incorporar marca-d'água**.

2 Clique em **Personalizar**.

3 Na caixa de diálogo **PersonalizarID do criador**, clique em **Registrar** e siga as instruções do site da Digimarc.

4 Na caixa de diálogo **PersonalizarID do criador**, digite a ID do criador na caixa **ID do criador**.

Para incorporar uma marca-d'água

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Plug-ins** ▸ **Digimarc** ▸ **Incorporar marca-d'água**.

2 Na caixa **Ano(s) de copyright**, digite um ou mais anos.

3 Na área **Atributos de imagem**, ative as caixas de seleção dos atributos aplicáveis.

4 Escolha uma opção na caixa de listagem **Alvo de saída**.

5 Digite um valor na caixa **Durabilidade de marca-d’água**.

Valores mais altos aumentam a persistência da marca-d'água submetida a modificações comuns da imagem, como simulação, corte, compactação e escala.

Para confirmar as informações que estarão disponíveis aos visualizadores quando detectarem a marca-d’água, ative a caixa de seleção **Verificar**.

Este recurso não é compatível com a versão de 64 bits do CorelDRAW Graphics Suite.

Na caixa **Ano(s) de copyright**,não se pode digitar um ano anterior a 1922 nem posterior ao ano corrente. Separe os anos por vírgulas.

Na caixa **Alvo de saída**, os controles do **Monitor** e da **Web** exigem uma configuração inferior a 200 pontos por polegada (dpi), e o controle da **Impressora** exige uma configuração de 300 dpi ou superior.

Combine todos os objetos com o fundo antes de adicionar uma marca-d'água. Para obter mais informações sobre a combinação de objetos com o fundo, consulte “Combinar objetos” na página 218.

Remover marcas de poeira e riscos de bitmaps

É possível melhorar rapidamente a aparência de um bitmap removendo marcas de poeira e riscos. O filtro de poeira e riscos funciona eliminando o contraste entre os pixels que excedem o limiar de contraste definido. Você pode definir um raio para determinar quantos pixels serão afetados pelas alterações. As configurações escolhidas dependem do tamanho da mancha e da área que a contorna. Por exemplo, para remover um risco branco com 1 ou 2 pixels de largura em um fundo escuro, você pode definir um raio de 2 ou 3 pixels e um limiar de contraste maior do que se o mesmo risco estivesse em um fundo claro.

Remover marcas de poeira e riscos de um bitmap

1 Clique em **Efeitos** ▸ **Correção** ▸ **Poeira e risco**.

2 Mova os seguintes controles deslizantes:
- **Raio** — define a faixa de pixels utilizada para produzir o efeito. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mas baixa possível.
- **Limiar** — define a quantidade de redução de ruído. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mas alta possível.

Aplicar efeitos especiais a bitmaps

É possível aplicar uma ampla variedade de efeitos especiais a bitmaps, como efeitos tridimensionais (3D) e artísticos.

Categoria do efeito especial	Descrição
Efeitos 3D	Permite criar a ilusão de profundidade. Os efeitos incluem Relevo, Enrolamento de página e Perspectiva.
Pinceladas artísticas	Permite aplicar técnicas de pintura à mão. Os efeitos incluem Crayon, Impressionista, Pastéis, Aquarela e Caneta e tinta.
Desfocagem	Permite desfocar uma imagem para simular movimento, pontilhado ou alterações graduais. Os efeitos incluem Desfocagem Gaussiana, Desfocagem em Movimento, Desfocagem Inteligente e Zoom.
Câmera	Permite simular efeitos produzidos por várias lentes de câmera. Os efeitos incluem Colorir, Filtro de Foto, Tonificação Sépia e Máquina do Tempo, que permite voltar sua imagem através da história para recriar alguns estilos fotográficos populares do passado.
Transformação de cor	Permite criar ilusões fotográficas com redução e substituições de cor. Os efeitos incluem Meio-Tom, Psicodélico e Solar.
Contorno	Permite destacar e acentuar as bordas de uma imagem. Os efeitos incluem Detectar borda e Rastrear contorno.

Categoria do efeito especial	Descrição
Criativo	Permite aplicar diversas texturas e formas a uma imagem. Os efeitos incluem Malha, Bloco de Vidro, Cristalizar, Vórtice Vitral.
Personalizar	Permite aplicar uma ampla variedade de efeitos à sua imagem. Por exemplo, você pode transformar sua imagem em uma pintura de mídia artística aplicando pinceladas (efeito Química) ou adicionando textura e padrões a uma imagem (efeito Sombreador de mapeamento).
Distorcer	Permite distorcer superfícies da imagem. Os efeitos incluem Ondulação, Blocos, Espiral e Ladrilho.
Ruído	Permite modificar a granulosidade de uma imagem. Os efeitos incluem Adicionar ruído, Remover moiré e Remover ruído.
Aguçar	Permite adicionar um efeito de aguçamento para focar e intensificar bordas. Os efeitos incluem Desfocagem com ajuste, Passa-alta e Desfocar máscara.
Textura	Permite adicionar textura a uma imagem simulando uma variedade de superfícies, como paralelepípedo, pele de elefante, plástico e escultura em relevo.
Plug-ins	Permite usar um filtro de terceiros para aplicar efeitos a bitmaps no CorelDRAW. Um plug-in instalado aparece na parte inferior do menu **Bitmaps**.

Adicionar filtros plug-in ao CorelDRAW fornece recursos e efeitos adicionais que você utiliza para editar imagens. Você pode adicionar filtros plug-in e removê-los quando não precisar mais deles.

O CorelDRAW automaticamente infla um bitmap para fazer com que um efeito especial cubra toda a imagem. Você pode desativar a inflação automática e especificar manualmente as dimensões para o bitmap inflado.

O efeito Máquina do tempo recria estilos fotográficos do passado.

Para aplicar um efeito especial

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps**, escolha um tipo de efeito especial e clique em um efeito.

3 Ajuste as configurações do efeito especial.

Para adicionar um filtro plug-in

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Área de trabalho** e clique em **Plug-ins**.

3 Clique em **Adicionar**.

4 Escolha uma pasta que contém um plug-in.

Para remover um filtro plug-in, clique em uma pasta de plug-in na lista **Pastas de plug-in** e clique em **Remover**

Para inflar um bitmap manualmente

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Inflar bitmap** ▶ **Inflar bitmap manualmente**.

3 Nas áreas **Largura** e **Altura**, siga um dos procedimentos abaixo:

- Nas caixas **Inflar para**, digite o número de pixels que deve compor as dimensões do bitmap inflado.
- Nas caixas **Inflar de**, digite as porcentagens para inflar o bitmap original.

4 Para inflar proporcionalmente o bitmap, ative a caixa de seleção **Manter proporção**.

Para inflar automaticamente o bitmap de forma que ele cubra inteiramente a imagem, clique em **Bitmaps** ▶ **Inflar bitmap** ▶ **Inflar bitmap automaticamente**.

Da esquerda para a direita: Efeito Adicionar ruído, efeito de desfocagem Zoom, efeito de transformação de cor Solarizar, efeito de contorno Detectar borda, efeito Aguçar

Da esquerda para a direita: Imagem original, efeito Relevo, efeito artístico Cubista, efeito criativo Mosaico, efeito de distorção Colocar em pixels

Desfocagem inteligente

O efeito Desfocagem inteligente esmaece as superfícies enquanto mantém as arestas delimitadas

Efeitos de câmera

Original

Colorir

Filtro de foto

Tonalização sépia

Máquina do tempo

Máquina do tempo

Efeitos personalizados

Original (topo), efeito Química (meio) e efeito Sombreador de mapeamento (parte inferior)

Efeitos de textura

Original

Calçamento

Pele de elefante

Gravação

Plástico

Escultura em relevo

Pedra

Trabalhar com cores em bitmaps

CorelDRAW permite alterar cores em imagens monocromáticas, aplicar telas de meio-tom PostScript para otimizar bitmaps coloridos e em preto-e-branco para impressão, ocultar e mostrar cores, além de mascarar cores. Bitmaps monocromáticos têm duas cores: preto e branco. É possível substituir os pixels pretos e brancos por qualquer cor de uma paleta de cores.

Para imprimir em uma impressora PostScript, você pode otimizar a impressão colorida ou em preto-e-branco aplicando uma tela de meio-tom a uma imagem. As telas de meio-tom dividem uma imagem em pequenos pontos ou linhas para garantir uma impressão mais nítida, tons contínuos e efeitos especiais. No entanto, só é possível ver o efeito da tela no bitmap após imprimi-lo em uma impressora PostScript. Para obter informações sobre alterações em telas de meio-tom, consulte “Para personalizar uma tela de meio-tom” na página 564.

Você pode ocultar e exibir cores selecionadas aplicando sobre elas uma máscara. Ocultar cores em um bitmap permite que os objetos ou fundos apareçam através da imagem. Ocultar uma cor também pode alterar a forma aparente de um bitmap. Por exemplo, se um bitmap mostrar uma pessoa com um fundo preto, você pode ocultar o fundo para que o bitmap pareça assumir a forma da pessoa em vez de uma forma retangular. Além disso, ocultar cores em bitmaps pode aumentar a velocidade em que os objetos são renderizados na tela. Você também pode exibir determinadas cores em um bitmap para alterar a aparência da imagem ou ver onde uma cor específica foi aplicada. É possível mascarar até 10 cores em um bitmap.

As máscaras de cores também permitem alterar cores selecionadas sem alterar as outras cores de uma imagem. Também é possível salvar uma máscara de cor de bitmap em um arquivo e abrir o arquivo para uso futuro.

Para colorir um bitmap monocromático

1 Selecione um bitmap usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique com o botão direito do mouse na paleta de cores para alterar a cor dos pixels (pretos) da frente.

3 Clique em uma cor na paleta de cores para alterar a cor dos pixels de fundo (branco).

Para aplicar uma tela a um bitmap

1 Selecione um bitmap usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique no botão **Preenchimento uniforme** .

3 Clique na guia **Paletas**.

4 Escolha uma paleta fixa na caixa de listagem **Paleta**.

5 Clique em **Opções** e em **Opções PostScript**.

6 Escolha uma opção na lista **Tipo** para definir a forma do ponto ou o tipo de linha.

7 Digite um valor na caixa **Frequência** para definir o número de pontos ou linhas que aparecerão em cada polegada da tela.

8 Digite um valor na caixa **Ângulo** para definir o ângulo dos pontos ou linhas que aparecerão na tela.

Para ocultar ou exibir uma cor em um bitmap

1 Selecione o bitmap usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Máscara de cor de bitmap**.

3 Ative uma das opções a seguir:

- **Ocultar cores**
- **Mostrar cores**

4 Ative a caixa de seleção ao lado do canal a ser ocultado ou exibido.

5 Mova o controle deslizante de **Tolerância** para definir a tolerância de cor para a cor.

6 Clique no botão **Seletor de cores** .

7 Clique na cor que você deseja ocultar ou exibir.

8 Clique em **Aplicar**.

Níveis de tolerância mais altos afetam um faixa mais ampla de cores em torno da cor selecionada. Por exemplo, se você selecionar azul-bebê e aumentar a tolerância, o CorelDRAW oculta ou exibe cores como azul-pastel ou azul-elétrico.

Para abrir uma máscara de cor de bitmap

1 Clique em **Bitmaps** ▶ **Máscara de cor de bitmap**.

2 Clique no botão **Abrir máscara** .

3 Escolha a pasta na qual o arquivo de máscara de cor está armazenado.

4 Clique duas vezes no arquivo.

Os arquivos que contêm uma máscara de cor de bitmap têm a extensão de nome de arquivo **.ini**.

Para alterar uma cor com máscara

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Máscara de cor de bitmap**.
2 Escolha uma cor na lista de cores com máscara.
3 Clique no botão **Editar cor** .
4 Utilize os controles da caixa de diálogo **Selecionar cor** para editar a cor.

Você também pode alterar uma cor mascarada clicando no botão **Seletor de cores** , selecionando outra cor e clicando em **Aplicar**.

Usar o Lab de ajuste de imagem

O Lab de ajuste de imagem permite corrigir, de modo rápido e fácil, a cor e o tom da maioria das fotos.

1. Ferramentas de rotação

2. ferramenta Enquadramento

3. Ferramentas Zoom

4. Modos de visualização

5. Selecionar ponto branco

6. Selecionar ponto preto

7. Desfazer, Refazer e Redefinir

8. Instantâneos

9. Controles deslizantes

10. Dica da ferramenta atual

11. Histograma

O Lab de ajuste de imagem consiste em controles automáticos e manuais organizados logicamente para a correção de imagens. Começando no canto superior direito e descendo, você pode selecionar apenas os controles necessários à correção de problemas específicos da sua imagem. O ideal é cortar e retocar as áreas da imagem antes de começar as correções de cor e tom.

Trabalhando no Lab de ajuste de imagem, você pode beneficiar-se com os seguintes recursos:

- **Criar instantâneo** — Você pode, a qualquer momento, capturar a versão corrigida de uma imagem em um "instantâneo". Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Os instantâneos facilitam a comparação de diferentes versões corrigidas da imagem, para que você escolha a melhor.
- **Desfazer**, **Refazer** e **Redefinir para original** — A correção de imagens pode ser um processo de ensaio e erro; por isso, a possibilidade de desfazer e refazer correções é importante. O comando **Redefinir para original** permite limpar todas as correções para você poder recomeçar.

Utilizar controles automáticos

Você pode começar usando os controles automáticos de correção:

- **Ajuste automático** — corrige automaticamente o contraste e a cor de uma imagem detectando as áreas mais claras e mais escuras e ajustando a faixa tonal para cada canal de cor. Em alguns casos, esse controle pode ser exatamente o que você precisa para melhorar uma imagem. Em outros casos, você pode desfazer as alterações e continuar com controles mais precisos.
- Ferramenta **Selecionar ponto branco** — ajusta automaticamente o contraste em uma imagem de acordo com o ponto branco definido por você. Por exemplo, é possível aumentar o brilho de uma imagem muito escura usando a ferramenta **Selecionar ponto branco**.
- Ferramenta **Selecionar ponto preto** — ajusta automaticamente o contraste em uma imagem de acordo com o ponto preto definido por você. Por exemplo, você pode escurecer uma imagem muito clara usando a ferramenta **Selecionar ponto preto**.

Utilizar controles de correção de cores

Após usar os controles automáticos, você pode corrigir os tons da cor na imagem. Os tons da cor normalmente são criados pelas condições de iluminação do ambiente em que a foto é capturada e podem ser influenciados pelo processador da câmera digital ou digitalizador.

- Controle deslizante **Temperatura** — permite corrigir os tons da cor "aquecendo" ou "esfriando" a cor de uma imagem para compensar as condições de iluminação no momento em que a foto foi tirada. Por exemplo, para corrigir uma tonalidade da cor amarela em uma foto capturada em ambiente fechado com iluminação incandescente esmaecida, você pode mover o controle deslizante até o final do azul para aumentar os valores da temperatura (baseados em graus Kelvin). Valores mais baixos correspondem a condições de pouca iluminação, como luz de velas ou luz de lâmpada incandescente; essas condições criam um matiz alaranjado. Valores mais altos correspondem a uma iluminação intensa, como a luz do sol; essas condições criam um matiz azulado.
- Controle deslizante **Tingimento** — permite corrigir tonalidades de cores ajustando a cor verde ou magenta em uma imagem. Para adicionar o verde, mova o controle deslizante para a direita; para adicionar o magenta, mova o controle deslizante para a esquerda. Mover o controle deslizante **Tingimento** após usar o controle deslizante **Temperatura** permite fazer um ajuste fino na imagem.
- Controle deslizante **Saturação** — permite ajustar a vivacidade das cores. Por exemplo, ao mover o controle deslizante para a direita, você pode aumentar a vivacidade do azul do céu em uma imagem. Ao mover o controle deslizante para a esquerda, você pode reduzir a vivacidade das cores. Pode-se criar o efeito de uma foto em preto-e-branco movendo o controle deslizante totalmente para a esquerda. Dessa forma, todas as cores são removidas da imagem.

Correção de uma tonalidade de cor. A imagem à direita é a sua versão corrigida.

Ajustar o brilho e o contraste em toda a imagem

Você pode aumentar o brilho, escurecer ou melhorar o contraste em uma imagem inteira usando os seguintes controles:

- Controle deslizante **Brilho** — permite aumentar o brilho ou escurecer uma imagem inteira. Este controle pode corrigir problemas de exposição causados por excesso de iluminação (superexposição) ou pouca iluminação (subexposição) no momento em que a foto foi capturada. Caso deseje aumentar o brilho ou escurecer determinadas áreas da imagem, você pode usar os controles deslizantes

Destaques, **Sombras** e **Tons médios**. Os ajustes feitos com o controle deslizante **Brilho** não são lineares, portanto, os valores de ponto preto e ponto branco correntes não são afetados.

- Controle deslizante **Contraste** — aumenta ou diminui a diferença de tonalidade entre as áreas escuras e claras de uma imagem. Mover o controle deslizante para a direita torna as áreas claras mais claras e as escuras mais escuras. Por exemplo, caso a imagem tenha um matiz acinzentado pesado, é possível aguçar os detalhes aumentando o contraste.

Ajustar o brilho e o contraste pode revelar mais detalhes da imagem.

Ajustar destaques, sombras e tons médios

Você pode aumentar o brilho ou escurecer determinadas áreas de uma imagem. Em muitos casos, a posição ou a intensidade da luz no momento em que a foto é capturada fazem com que algumas áreas apareçam muito escuras e outras muito claras.

- Controle deslizante **Destaques** — permite ajustar o brilho nas áreas mais claras da imagem. Por exemplo, se você tirou uma foto com flash e a intensidade da luz do flash deixou as imagens em segundo plano esmaecidas, mova o controle deslizante **Destaques** para a esquerda para escurecer as áreas esmaecidas da imagem. É possível usar o controle deslizante **Destaques** junto com os controles **Sombras** e **Tons médios** para equilibrar a luminosidade.
- Controle deslizante **Sombras** — permite ajustar o brilho nas áreas mais escuras da imagem. Por exemplo, se houver uma luz brilhante atrás do tema central de uma foto (luz de fundo) no momento em que a foto for capturada, o objeto poderá aparecer com sombras. É possível corrigir a foto movendo o controle deslizante **Sombras** para a direita, para clarear as áreas escuras e revelar mais detalhes. Pode-se usar o controle deslizante **Sombras** junto com os controles **Destaques** e **Tons médios** para equilibrar a luminosidade.
- Controle deslizante **Tons médios** — permite ajustar o brilho dos tons da faixa média em uma imagem. Após ajustar os destaques e as sombras, você pode usar o controle deslizante **Tons médios** para fazer o ajuste fino da imagem.

Os controles deslizantes Destaques e Sombras podem clarear ou escurecer determinadas áreas de uma imagem.

Utilizar o histograma

O histograma permite exibir a faixa tonal de uma imagem para avaliar e ajustar cores e tons. Por exemplo, um histograma pode ajudá-lo a detectar um detalhe em uma foto que esteja oculto devido à subexposição (uma foto capturada com pouca luz).

O histograma plota os valores de brilho dos pixels de uma imagem em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro). A parte esquerda do histograma representa as sombras, a parte do meio representa os tons médios e a parte direita representa os destaques. A altura dos cravejados indica o número de pixels em cada nível de brilho. Por exemplo, um número maior de pixels no lado esquerdo do histograma indica a presença de detalhes de imagem nas áreas escuras.

A foto da esquerda está superexposta. Direita: O histograma indica uma grande quantidade de detalhes da imagem nas áreas escuras da foto.

Exibir imagens no Lab de ajuste de imagem

As ferramentas do Lab de ajuste de imagem permitem que você visualize as imagens de várias formas, de modo que possa avaliar os ajustes de cor e tom feitos. Por exemplo, você pode girar imagens, enquadrar uma nova área, aplicar mais ou menos zoom e escolher como será exibida a imagem corrigida na janela de visualização.

Utilizar outros filtros de ajuste

Apesar de o Lab de ajuste de imagem permitir a correção da cor e do tom da maioria das imagens, às vezes é preciso usar um filtro de ajuste especializado. Com o uso dos potentes filtros de ajuste do aplicativo, você pode fazer ajustes precisos nas imagens. Por exemplo, você pode ajustar imagens usando uma curva de tom. Para obter mais informações sobre filtros de ajuste, consulte “Ajustar cor e tom” na página 510.

Para corrigir cor e tom rapidamente no Lab de ajuste de imagem

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Lab de ajuste de imagem**.

2 Clique em **Ajuste automático**.

O **Ajuste automático** ajusta automaticamente a cor e o contraste ao definir o ponto branco e o ponto preto de uma imagem.

Para controlar a configuração do ponto branco e do ponto preto com mais precisão, clique na ferramenta **Selecionar ponto branco** e na área mais clara da imagem. Em seguida, clique na ferramenta **Selecionar ponto preto** e na área mais escura da imagem.

3 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Corrigir a cor na imagem	Ajuste o controle deslizante **Temperatura** para aquecer ou esfriar as cores e depois faça um ajuste fino na correção da cor, ajustando o controle deslizante **Tingimento**.
Tornar as cores mais ou menos vivas	Mova o controle deslizante **Saturação** para a direita, de modo a aumentar a quantidade de cor na imagem; mova o controle para a esquerda, de modo a diminuir a quantidade de cor da imagem.
Aumentar o brilho ou escurecer uma imagem	Mova o controle deslizante **Brilho** para a direita, de modo a clarear a imagem; mova o controle para a esquerda, de modo a escurecer a imagem.
Melhorar a nitidez da imagem ajustando o tom	Mova o controle deslizante **Contraste** para a direita para tornar as áreas claras mais claras e as escuras mais escuras.
Aumentar o brilho ou escurecer áreas específicas	Mover o controle deslizante **Destaques** para aumentar o brilho ou escurecer as áreas mais claras da imagem. Depois, mover o controle deslizante **Sombras** para clarear ou escurecer as áreas mais escuras da imagem. Por fim, mover o controle deslizante **Tons médios** para fazer um ajuste fino dos tons na faixa média da imagem.

O Lab de ajuste de imagem não se encontra disponível para imagens CMYK. Em imagens CMYK, é possível acessar o filtro **Ajuste automático** e outros filtros de ajuste no menu **Efeitos** .

É possível capturar a versão atual de uma imagem clicando no botão **Criarinstantâneo**. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Cada instantâneo é numerado de forma sequencial e pode ser excluído com um clique no botão**Fechar** no canto superior da barra de título do instantâneo.

Você pode desfazer ou refazer a última correção clicando no botão **Desfazer** ou **Refazer** . Para desfazer todas as correções, clique no botão **Redefinir para original**.

Para exibir imagens no Lab de ajuste de imagem

1 Clique em **Bitmaps** ▶ **Lab de ajuste de imagem**.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Girar a imagem	Clique no botão **Girar para esquerda** ou **Girar para direita**.
Enquadrar outra área da imagem.	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível.
Aplicar mais zoom e menos zoom.	Usando a ferramenta **Ampliar zoom** ou **Diminuir zoom**, clique na janela de visualização.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**.
Exibir uma imagem em seu tamanho real	Clique no botão **100%** .
Exibir a imagem corrigida em uma única janela de visualização	Clique no botão **Visualização total**.
Exibir a imagem corrigida em uma janela e a original em outra	Clique no botão **Antes e depois da visualização em tela cheia**.
Exibir a imagem em uma janela com um divisor entre a versão original e a versão corrigida	Clique no botão **Antes e depois da visualização dividida**. Mova o ponteiro sobre a linha tracejada do divisor e arraste-a para mover o divisor para outra área da imagem.

Ajustar cor e tom

O CorelDRAW permite ajustar a cor e o tom dos bitmaps. Por exemplo, você pode substituir cores e ajustar o brilho, a luminosidade e a intensidade das cores.

Ao ajustar cores e tons, você pode recuperar detalhes perdidos em sombras ou destaques, remover tonalidades de cores, corrigir subexposição ou superexposição e, geralmente, aumentar a qualidade dos bitmaps. É possível também corrigir cores e tonalidades rapidamente usando o Lab de ajuste de imagem. Para obter mais informações, consulte "Usar o Lab de ajuste de imagem" na página 506.

É possível ajustar automaticamente as cores e os tons de bitmaps utilizando o comando Ajuste automático ou os seguintes filtros.

Efeito	Descrição
Intensificação de contraste	Permite ajustar o tom, a cor e o contraste de um bitmap e, ao mesmo tempo, preservar detalhes de sombreamento e destaque. Um histograma interativo permite deslocar ou compactar para limites imprimíveis os valores de brilho. O histograma também pode ser ajustado por valores de amostragem da bitmap.
Equalização local	Permite melhorar o contraste próximo às bordas para revelar detalhes em regiões claras e escuras. Você pode definir a altura e a largura em torno da região para acentuar o contraste.
Equilibrar amostra/destino	Permite ajustar os valores das cores em um bitmap com cores de amostra tiradas da imagem. Você pode escolher cores de amostra das faixas escura, de tons médios e clara de uma imagem e aplicar cores alvo a cada uma das cores de amostra.

Efeito	Descrição
Curva de tom	Permite executar correções de cores com precisão, controlando valores individuais de pixels. Alterando valores de brilho do pixel, é possível fazer alterações em sombras, tons médios e destaques. Para obter mais informações, consulte “Usar o filtro Curva de tom” na página 512.
Brilho/contraste/intensidade	Permite ajustar o brilho de todas as cores e a diferença entre áreas claras e escuras.
Equilibrar cores	Permite adicionar ciano ou vermelho, magenta ou verde e amarelo ou azul aos tons selecionados de um bitmap.
Gama	Permite acentuar detalhes em áreas de baixo contraste, sem afetar as sombras e os destaques.
Matiz/saturação/iluminação	Permite ajustar os canais de cor de um bitmap e alterar a posição das cores no espectro. Esse efeito permite alterar as cores e sua riqueza, assim como a porcentagem de branco em uma imagem.
Cor seletiva	Permite alterar a cor, alterando a porcentagem de cores compostas do espectro CMYK, com base nos espectros das cores vermelha, amarela, verde, ciano, azul e magenta de um bitmap. Por exemplo, a diminuição da porcentagem de magenta no espectro de vermelhos resulta em uma mudança de cor em direção ao amarelo.
Substituir cores	Permite substituir uma cor do bitmap por outra. Uma máscara de cor é criada para definir a cor a ser substituída. Dependendo da gama definida, você substitui uma cor ou desloca um bitmap inteiro de uma gama de cores para outra. Além disso, é possível definir o matiz, a saturação e a iluminação para a nova cor.
Dessaturar	Permite reduzir a saturação de cada cor de um bitmap a zero, remover o componente de matiz e converter cada cor em seu equivalente em tons de cinza. Isso cria um efeito de foto em preto-e-branco com tons de cinza, sem mudar o modelo de cor.
Misturador de canais	Permite misturar os canais de cor para equilibrar as cores de um bitmap. Por exemplo, quando um bitmap tem muito vermelho, é possível ajustar o canal vermelho de um bitmap RGB para melhorar a qualidade da imagem.

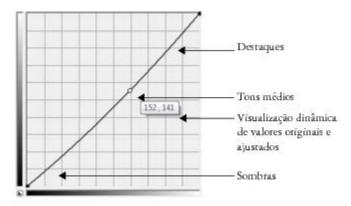
Para ajustar a cor e o tom automaticamente

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Bitmaps** ▸ **Ajuste automático**.

Para ajustar a cor e o tom utilizando um filtro de ajuste

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** e clique em um filtro de ajuste.
3. Especifique as configurações desejadas.

Usar o filtro Curva de tom

O filtro **Curva de tom** permite realizar correções de cor e tom ajustando os canais de cor individuais ou o canal composto (todos os canais combinados). Os valores dos pixels individuais são plotados ao longo de uma curva de tom que aparece em um gráfico e representa o equilíbrio entre sombras (parte inferior do gráfico), tons médios (meio do gráfico) e destaques (parte superior do gráfico). O eixo x do gráfico representa os valores tonais da imagem original; o eixo y do gráfico representa os valores tonais ajustados.

A curva de tons mostra o equilíbrio entre as sombras, tons médios e destaques de uma imagem. Os valores de pixels originais (x) e ajustados (y) são exibidos lado a lado ao arrastar a curva de tom. Este exemplo mostra um pequeno ajuste na faixa tonal, no qual os valores de pixels de 152 são substituídos por valores de pixels de 141.

Você pode corrigir áreas problemáticas adicionando nós à curva de tom e arrastando a curva. Se desejar ajustar áreas específicas de uma imagem, use a ferramenta **Conta-gotas** e selecione as áreas na janela da imagem. Assim, você poderá arrastar os nós que aparecem na curva de tom para obter o efeito desejado.

Imagem original (esquerda); a imagem com faixa tonal ajustada (direita)

O histograma permite exibir a faixa tonal ajustada e avaliar os resultados. Para obter mais informações sobre histogramas, consulte "Utilizar o histograma" na página 508.

Para refinar os ajustes, você pode escolher um estilo de curva da caixa de listagem **Estilo**. Por exemplo, é possível redesenhar a curva usando linhas desenhadas à mão livre ou segmentos de linhas retas.

Você pode ajustar a cor e o tom de uma imagem aplicando uma predefinição. Para acessar uma predefinição, clique no botão **Abrir** à direita da caixa **Predefinições**. Também é possível salvar ajustes de tom como predefinições para usá-los em outras imagens.

Além disso, é possível equalizar a faixa tonal de uma imagem clicando em **Equilibrar tom automaticamente**. Para especificar os pixels marginais (pixels aparados) em cada extremidade da faixa tonal, clique em **Configurações** e digite valores na caixa de diálogo **Faixa de ajuste automático**.

Transformar cores e tons

Você pode transformar a cor e o tom de uma imagem para produzir um efeito especial. Por exemplo, você pode criar uma imagem que parece um negativo de uma fotografia ou nivelar a aparência de uma imagem. Para transformar a cor e o tom das imagens, é possível usar os seguintes efeitos:

- **Desentrelaçar** — permite remover linhas das imagens digitalizadas ou entrelaçadas.
- **Inverter** — permite inverter as cores de uma imagem. A inversão de uma imagem cria a aparência de um negativo fotográfico.
- **Posterizar** — permite reduzir o número de valores tonais de uma imagem. A posterização remove as gradações e cria áreas maiores de uma só cor.

Para transformar cores e tons

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Efeitos** ▶ **Transformar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Desentrelaçar**
- **Inverter**
- **Posterizar**

Editar bitmaps com o Corel PHOTO-PAINT

É possível acessar o Corel PHOTO-PAINT, um aplicativo completo de edição de imagens, a partir do CorelDRAW. Após concluir a edição do bitmap, você pode retomar rapidamente seu trabalho no CorelDRAW.

Para enviar um bitmap ao Corel PHOTO-PAINT, clique no botão **Editar bitmap** na barra de propriedades ou use o comando **Editar bitmap** do menu **Bitmaps**. Também é possível ativar uma opção que permite acessar o Corel PHOTO-PAINT clicando duas vezes em um bitmap.

Você pode copiar objetos selecionados no Corel PHOTO-PAINT e colá-los em seu desenho. Os objetos selecionados são colados como um grupo de bitmaps.

Para obter mais informações sobre edição de imagens com o Corel PHOTO-PAINT, clique em **Ajuda** ▶ **Tópicos da ajuda** na barra de menus do Corel PHOTO-PAINT.

Pare editar um bitmap comCorel PHOTO-PAINT

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o bitmap que você deseja editar.

2 Na barra de propriedades, clique em **Editar bitmap** para iniciar o Corel PHOTO-PAINT.
O bitmap selecionado é exibido na janela de imagens do Corel PHOTO-PAINT.

3 Edite o bitmap.

4 Na barra de ferramentas padrão, clique em **Finalizar edição** para sair do Corel PHOTO-PAINT.
O bitmap editado aparece na página de desenho do CorelDRAW.

Também é possível usar este procedimento para editar grupos de bitmaps. O Corel PHOTO-PAINT abre o grupo de bitmaps como objetos separados. Se os bitmaps do grupo tiverem modos de cores diferentes, você será solicitado a alterar os modos de cores de todos os bitmaps do grupo para o modo de cor do bitmap do nível mais baixo.

Também é possível abrir o Corel PHOTO-PAINT clicando em **Bitmaps** ▶ **Editarbitmaps**.

Para acessar o Corel PHOTO-PAINT clicando duas vezes em um bitmap

1 Clique em **Ferramentas** ▶ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Editar**.

3 Na página **Editar**, ative a caixa de seleção **Clicar duas vezes para editar bitmaps no PHOTO-PAINT**.
Ativar essa caixa de seleção permite acessar o Corel PHOTO-PAINT clicando duas vezes no bitmap no CorelDRAW.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com modos de cor em bitmaps

Alterar uma imagem para outro modo de cor, como RGB, CMYK ou Tons de cinza, altera a estrutura de cores de um bitmap.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Alterar o modo de cor de bitmaps

As cores das imagens com as quais se trabalha no CorelDRAW se baseiam em modos de cor. Os modos de cor definem as características das cores das imagens e são descritos por seus componentes de cor. O modo de cor CMYK é composto por valores de ciano, magenta, amarelo e preto; o modo de cor RGB é composto de valores de vermelho, verde e azul.

Mesmo que não se veja na tela a diferença de uma imagem no modo de cor CMYK para uma imagem no modo de cor RGB, elas são bastante diferentes. Com dimensões de imagem idênticas, uma imagem RGB tem um tamanho de arquivo menor que uma imagem CMYK e o espaço de cor, ou gama, RGB pode exibir mais cores. Portanto, as imagens destinadas à web ou a impressoras de mesa, que exigem fidelidade de cor, geralmente estão no modo RGB. Quando é necessária uma reprodução impressa precisa, como em uma prensa de impressão comercial, as imagens são geralmente criadas no modo CMYK. Imagens com cores da paleta tentam preservar a fidelidade de cores reduzindo ao mesmo tempo o tamanho do arquivo, o que as torna ideais para utilizações em tela.

Sempre que se converte uma imagem, podem se perder informações de cores. Por esse motivo, salve a imagem editada antes de convertê-la em um novo modo de cor. Para obter mais informações sobre modos de cor, consulte "Trabalhar com cores" na página 253.

O CorelDRAW oferece suporte aos seguintes modos de cor:

- Preto e branco (1 bit)
- Tom duplo (8 bits)
- Tons de cinza (8 bits)
- Cores da paleta (8 bits)
- Cor RGB (24 bits)
- Cor Lab (24 bits)
- Cor CMYK (32 bits)

Para alterar o modo de cor de um bitmap

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Modo** e clique em um modo de cor.

O modo atual do bitmap selecionado não está disponível no menu.

Alterar bitmaps para imagens preto e branco

É possível transformar qualquer imagem em uma imagem preto e branco. Além das definições de conversão, como limiar, tipo de tela e intensidade, existem sete opções de conversão que afetam a aparência das imagens convertidas.

Conversão	
Linha artística	Produz uma imagem preto e branco com alto contraste. As cores com um valor de tom de cinza inferior ao valor de limiar definido serão transformadas em preto, enquanto as cores com um valor de tom de cinza superior ao valor de limiar serão transformadas em branco.
Ordenada	Organiza os níveis de cinza em padrões geométricos repetidos de pixels pretos e brancos. As cores sólidas são enfatizadas e as bordas da imagem são delineadas. Esta opção é mais adequada para cores uniformes.
Meio-tom	Cria diferentes tons de cinza variando o padrão dos pixels pretos e brancos de uma imagem. É possível escolher o tipo de tela, o ângulo do meio-tom, as linhas por unidade e a unidade de medida.
Distribuição por cardinalidade	Cria uma aparência texturizada, aplicando um cálculo e distribuindo o resultado para a tela.
Jarvis	Aplica o algoritmo de Jarvis à tela. Essa forma de difusão de erro é adequada para imagens fotográficas.
Stucki	Aplica o algoritmo de Stucki à tela. Essa forma de difusão de erro é adequada para imagens fotográficas.
Floyd-Steinberg	Aplica o algoritmo de Floyd-Steinberg à tela. Essa forma de difusão de erro é adequada para imagens fotográficas.

Para transformar um bitmap em uma imagem preto e branco

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▶ **Modo** ▶ **Preto e branco (1 bit)**.

3 Escolha uma opção na caixa de listagem **Método de conversão**.

4 Mova o controle deslizante **Intensidade**.

Para ver diferentes partes da imagem, arraste a imagem na janela **Visualização**.

O controle deslizante **Intensidade** não está disponível para a opção de conversão **Meio-tom**.

Alterar bitmaps para tons duplos

Para converter uma imagem para tom duplo, você altera um bitmap para o modo de cor de tons de cinza e aprimora-o usando uma das quatro tintas adicionais, dando uma maior profundidade tonal à imagem.

As quatro variações do modo de cor a seguir correspondem ao número de tintas adicionais:

- **Tom único** — uma imagem em tons de cinza colorida com uma única tonalidade
- **Tom duplo** — uma imagem em tons de cinza colorida com dois tons Na maioria das vezes, um tom é preto e o outro é colorido.
- **Tom triplo** — uma imagem em tons de cinza colorida com três tons Na maioria das vezes, um tom é preto e os outros dois são coloridos.
- **Tom quádruplo** — uma imagem em tons de cinza colorida com quatro tons Na maioria das vezes, um tom é preto e os outros três são coloridos.

As variações dos quatro modos de cor. Da esquerda para a direita: a imagem original, tom único, tom duplo, tom triplo e tom quádruplo.

Ajustar curvas de tons

Quando se converte uma imagem em um tom duplo, é exibida uma grade da curva de tom que representa as curvas de tons dinâmicas utilizadas ao longo da conversão. O plano horizontal, ou eixo x, exibe os 256 tons de cinza possíveis em uma imagem em tons de cinza (0 é preto; 255 é branco). O plano vertical, ou eixo y, indica a intensidade de uma cor (de 0 a 100%) aplicada aos valores correspondentes de tons de cinza. Por exemplo, um pixel de tons de cinza com um valor de cor de 25 será impresso com um tingimento de 25% da cor. Ajustando as curvas de tons, você controla a cor e a intensidade do tom adicionado a uma imagem.

Salvar e carregar tintas

Você pode salvar uma curva de tom duplo ajustada e as configurações de tintas e, depois, carregá-las para uso com outros bitmaps.

Especificar a maneira como as cores da impressão sobreposta são exibidas

Ao alterar uma imagem para um tom duplo, você pode especificar as cores que serão impressas em sobreposição quando a imagem for impressa. As cores de impressão sobreposta são usadas para preservar a integridade das cores quando as tintas se sobrepõem. Quando a imagem é exibida, cada cor é aplicada à tela em sequência, criando um efeito de camadas.

Ficam visíveis todas as instâncias em que as cores escolhidas para a conversão em tom duplo se sobrepõem. A cor produzida pela sobreposição é associada a cada instância. Você pode também escolher novas cores de impressão sobreposta para ver como elas se sobrepõem.

Os tons duplos conservam suas informações sobre tintas coloridas quando salvos nos formatos de arquivo Encapsulated PostScript (EPS), Portable Document Format (PDF) e CorelDRAW (CDR). Os outros formatos de arquivo não oferecem suporte a imagens em tons duplos.

Para alterar uma imagem para um tom duplo

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Tom duplo (8 bits)**.
3 Clique na guia **Curvas**.
4 Escolha um tipo de tom duplo na caixa de listagem **Tipo**.
5 Clique duas vezes em uma cor de tinta na janela **Tipo**.
6 Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, escolha uma cor e clique em **OK**.
Para ajustar a curva de tom da cor, clique na curva de tom da tinta na grade para adicionar um nó e arraste o nó para ajustar a porcentagem de cor nesse ponto na curva.
7 Repita as etapas 5 e 6 para cada cor de tinta que deseja usar.

Você também pode

Exibir todas as curvas de tons de tinta na grade.	Ative a caixa de seleção **Mostrar tudo**.
Salvar as configurações de tinta	Clique em **Salvar**. Escolha o disco e a pasta onde deseja salvar o arquivo e digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
Especificar como cores com impressão sobreposta são exibidas	Clique na guia **Impressão sobreposta** e ative a caixa de seleção **Usar impressão sobreposta**. Clique duas vezes na cor que deseja editar e escolha uma nova cor.

Para carregar cores de tinta predefinidas, clique em **Carregar**, localize o arquivo em que as configurações de tinta estão armazenadas e clique duas vezes no nome do arquivo.

Alterar bitmaps para o modo Cores da paleta

O modo de cores da paleta, também chamado de modo de cores indexadas, às vezes é utilizado para imagens na Web. Quando você converte uma imagem no modo de cores da paleta, um valor de cor fixo é atribuído a cada pixel. Esses valores são armazenados em uma tabela de cores compacta ou paleta com até 256 cores. Consequentemente, a imagem do modo Cores da paleta contém menos dados do que uma imagem do modo de cor de 24 bits, além de ter um tamanho de arquivo menor. A conversão para modo Cores da paleta funciona melhor em imagens com uma faixa de cores limitada.

Escolher, editar e salvar uma paleta de cores

Quando você altera uma imagem para o modo de cores da paleta, pode utilizar uma paleta predefinida ou personalizar uma paleta de cores substituindo cores individuais.

Salvar configurações de conversão

Após escolher uma paleta de cores e definir a simulação e a sensibilidade da faixa para alterar uma imagem para o modo de cor Cores da paleta, você pode salvar as definições como uma predefinição de conversão que pode ser usada em outras imagens. É possível adicionar todas as predefinições de conversão desejadas.

A paleta de cores utilizada é denominada paleta de cores processada. Ela pode ser salva para utilização com outras imagens.

Para obter mais informações sobre as paletas de cores predefinidas disponíveis para o modo de cores de paleta, consulte “Tipos de paleta” na página 519. Para obter mais informações sobre a criação e abertura de paletas de cores personalizadas, consulte “Criar e editar paletas de cores personalizadas” na página 264.

Simulação

A alteração de imagens para o modo de cores da paleta permite utilizar a simulação para aperfeiçoar as informações sobre cores. A simulação coloca pixels com cores específicas ou valores relativos a outros pixels de uma cor específica. A relação de um pixel colorido com outro ajuda a criar a aparência de cores adicionais que não existem na paleta de cores.

Você pode usar dois tipos de simulação: simulação ordenada e difusão de erros. A simulação ordenada aproxima as misturas de cores utilizando padrões de pontos fixos; como resultado, as cores sólidas são enfatizadas e as bordas parecem mais delineadas. A difusão de erros dispersa os pixels irregularmente, tornando mais suaves as bordas e as cores. Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg são opções de conversão que oferecem difusão de erros.

A opção de simulação Ordenada é aplicada mais rapidamente do que as opções de difusão de erros (Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg), mas é menos precisa.

Especificar uma cor de sensibilidade da faixa

É possível alterar uma imagem para o modo de cores da paleta e especificar uma cor de foco e uma sensibilidade da faixa para a cor de foco, de forma que a cor de foco e as cores que estão dentro das configurações da faixa sejam incluídas na paleta de cores processada. Você pode também especificar o quanto a sensibilidade da faixa deve ser enfatizada. Como a paleta tem no máximo 256 cores, enfatizar uma cor de foco reduz o número de cores fora da sensibilidade da faixa.

Tipos de paleta

A tabela abaixo descreve os tipos de paleta disponíveis.

Tipo de paleta	Descrição
Uniforme	Fornece uma faixa de 256 cores com partes iguais de vermelho, verde e azul.
VGA padrão	Fornece a paleta VGA padrão de 16 cores.
Com ajuste	Fornece as cores originais à imagem e preserva as cores individuais (o espectro de cores inteiro) da imagem.
Otimizada	Cria uma paleta de cores baseada na maior porcentagem de cores da imagem. É possível também especificar uma cor de sensibilidade da faixa para a paleta de cores. Essa é a paleta de cores mais comum para imagens fotográficas.
Corpo preto	Contém cores baseadas na temperatura. Por exemplo, preto pode representar temperaturas frias, enquanto vermelho, laranja, amarelo e branco podem representar temperaturas quentes.
Tons de cinza	Fornece 256 tons de cinza, indo do preto ao branco.
Sistema	Fornece a paleta predefinida de cores utilizadas pelo sistema operacional
Para Web	Fornece uma paleta predefinida de 216 cores não pontinhadas que aparecerão da mesma forma na maioria dos navegadores. Essa paleta não é recomendada para uso com fotografias e beneficia apenas usuários com computadores antigos.
Personalizada	Permite incluir cores para criar uma paleta de cores personalizada.

Para alterar uma imagem para o modo Cor da paleta

1. Clique em um bitmap.
2. Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Cores da paleta (8 bits)**.
3. Clique na guia **Opções**.
4. Escolha um tipo de paleta de cores na caixa de listagem **Paleta**.
5. Escolha uma opção na caixa de listagem **Simulação**.

6 Mova o controle deslizante de **Intensidade da Simulação**.

Para salvar as configurações da conversão como uma predefinição, clique no botão **Adicionar predefinição** e digite um nome na caixa **Salvar predefinição**.

Para obter uma melhor fidelidade de cor, escolha a paleta que deseja utilizar quando alterar uma imagem para um bitmap de cores da paleta ou quando exportar um GIF ou JNG. Por exemplo, a paleta de cores padrão fornece uma quantidade de cores maior que o necessário para uma imagem com faixa de cores limitada, mas você pode escolher uma paleta otimizada para garantir que a representação de cores seja precisa.

Para escolher uma paleta de cores personalizada, clique em **Abrir**, localize o arquivo de paleta de cores desejado e clique duas vezes no nome do arquivo.

Carregue configurações de conversão predefinidas escolhendo na caixa de listagem **Predefinir**.

Para criar uma paleta de cores processada personalizada

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Cores da paleta (8 bits)**.

3 Clique na guia **Paleta processada**.

4 Clique em uma cor e no botão **Editar**.

5 Na **Tabela de cores**, especifique a cor desejada e clique em **Editar cor**.

6 Edite a cor e clique em **OK**.

7 Clique no botão **Salvar paleta como** para salvar uma nova paleta.

8 Escolha o disco e a pasta em que deseja armazenar a paleta de cores.

9 Digite um nome na caixa **Nome** e clique em **Salvar**.

Para alterar um bitmap definindo a sensibilidade da faixa

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Cores da paleta (8 bits)**.

3 Clique na guia **Opções**.

4 Escolha **Otimizado** na caixa de listagem **Paleta**.

5 Ative a caixa de seleção **Sensibilidade da faixa de cor para**.

6 Clique na ferramenta **Conta-gotas** e clique em uma cor da imagem.

7 Clique na guia **Sensibilidade da faixa**.

8 Ajuste os controles deslizantes de sensibilidade da faixa.

Para visualizar a paleta de cores, clique na guia **Paleta processada**.

CorelDRAW® X7

Rastrear bitmaps e editar resultados rastreados

O CorelDRAW permite rastrear bitmaps para convertê-los em gráficos vetoriais totalmente editáveis e escaláveis. É possível rastrear arte final, fotos, esboços digitalizados ou logotipos e integrá-los facilmente aos seus trabalhos.

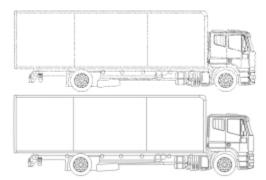
Para obter informações sobre a diferença entre gráficos vetoriais e bitmaps, consulte “Compreender gráficos vetoriais e bitmaps” na página 35.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Rastrear bitmaps

Rastreie um bitmap em uma etapa utilizando o comando Rastreio rápido. Como alternativa, escolha um método de rastreio adequado e um estilo predefinido e, então, use os controles do PowerTRACE para visualizar e ajustar os resultados rastreados. O CorelDRAW oferece dois métodos para rastreio de bitmaps: Rastreio por linha central e Rastreio por contorno.

Selecionar um método de rastreio

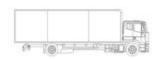
O método de Rastreio por linha central usa curvas abertas e fechadas não preenchidas (pinceladas) e é adequado para o rastreio de assinaturas, desenhos de linha, mapas e ilustrações técnicas. Esse método também é conhecido como "rastreio por pincelada".

O método Rastreio por linha central foi usado para converter o bitmap original (superior) em um gráfico vetorial (inferior).

O método de Rastreio por contorno usa objetos de curva sem contornos e é adequado para o rastreio de imagens de clipart, logotipos e fotos. O método Rastreio do contorno também é conhecido como "preenchimento" ou "rastreio de contorno".

Escolher um estilo predefinido

Um estilo predefinido é um conjunto de configurações apropriadas ao tipo específico de bitmap que você deseja rastrear (por exemplo, linha artística ou uma imagem fotográfica de alta qualidade). Cada método de rastreio é acompanhado por estilos predefinidos específicos.

O método de Rastreio por Linha Central oferece dois estilos predefinidos: um para ilustrações técnicas e outro para desenhos de linha.

Ilustração técnica

Desenho de linha

O método de Rastreio por contorno oferece os estilos predefinidos a seguir, que são adequados para imagens de linha artística, logotipos, cliparts e fotos.

Linha artística

Logotipo

Logotipo detalhado

Clipart

Imagem de baixa qualidade

Imagem de alta qualidade

Ajustar resultados de rastreio

É possível ajustar os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo **PowerTRACE**. Para obter mais informações, consulte "Resultados de rastreio de ajuste fino " na página 526 e "Ajustar cores em resultados de rastreio" na página 528.

Para rastrear um bitmap usando o Rastreio rápido

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps ▸ Rastreio rápido**.

Também é possível rastrear um bitmap rapidamente clicando no botão **Rastrear bitmap**, na barra de propriedades, e clicando em **Rastreio rápido**.

As configurações usadas pelo Rastreio rápido podem ser alteradas. Para obter mais informações, consulte "Configurar opções padrão de rastreio" na página 530.

Para rastrear um bitmap usando o método de Rastreio por linha central

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps ▸ Rastrear por linha central** e clique em uma das opções a seguir:

- **Ilustração técnica** — para rastrear ilustrações em branco e preto com linhas finas, claras
- **Desenho de linha** — para rastrear esboços e ilustrações em preto-e-branco com linhas grossas, evidentes

Se necessário, ajuste os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo **PowerTRACE**.

Você também pode acessar o PowerTRACE a partir do botão **Rastrear bitmap** na barra de propriedades.

Para rastrear um bitmap utilizando o método de Rastreio do contorno

1 Selecione um bitmap.

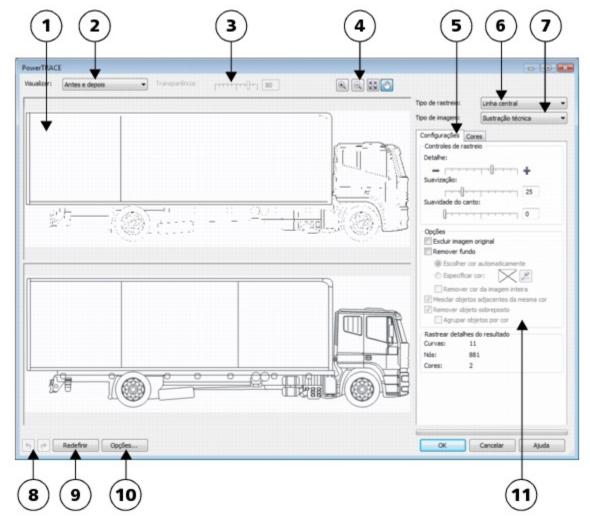
2 Clique em **Bitmaps ▸ Rastrear por linha central** e clique em uma das opções a seguir:

- **Linha artística** — permite rastrear esboços e ilustrações em preto-e-branco

- **Logotipo** — permite rastrear logotipos simples, com poucos detalhes e cores
- **Logotipo detalhado** — permite rastrear logotipos que contêm detalhes sutis e muitas cores
- **Clipart** — permite rastrear gráficos prontos para uso, que variam de acordo com a quantidade de detalhes e número de cores
- **Imagem de baixa qualidade** — permite rastrear fotos sem detalhes sutis ou nas quais os detalhes sutis podem ser ignorados
- **Imagem de alta qualidade** — permite rastrear fotos de alta qualidade, com alto nível de detalhamento

Se necessário, ajuste os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo **PowerTRACE**.

Controles PowerTRACE

A caixa de diálogo **PowerTRACE** contém controles que ajudam a visualizar e editar os resultados de rastreio.

Os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais controles do PowerTRACE.

Controle	Descrição
1. Janela Visualizar	Permite visualizar o resultado do rastreio e compará-lo ao bitmap de origem.
2. Caixa de listagem **Visualizar**	Permite selecionar uma das opções de visualização a seguir:

Controle	Descrição
	• **Antes e depois** — permite exibir o bitmap de origem e o resultado de rastreio • **Visualização grande** — permite visualizar um resultado de rastreio em uma janela de visualização de painel simples • **Sobreposição de aramado** — permite exibir uma visualização de aramado (contorno) do resultado do rastreio sobre o bitmap original
3. Controle deslizante **Transparência**	Controla a visibilidade do bitmap de origem abaixo do aramado quando a opção **Sobreposição de aramado** está selecionada
4. Ferramentas de zoom e enquadramento	Permitem aplicar mais ou menos zoom em uma imagem exibida na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida em um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização.
5. Página **Cores**	Contém controles para a modificação das cores dos resultados de rastreio. Para obter mais informações, consulte “Ajustar cores em resultados de rastreio” na página 528.
6. Caixa de listagem **Tipo de rastreio**	Permite alterar o método de rastreio
7. Caixa de listagem **Tipo de imagem**	Permite selecionar um estilo predefinido adequado para a imagem a ser rastreada. Os estilos predefinidos disponíveis mudam, dependendo do método de rastreio selecionado.
8. Botões **Desfazer** e **Refazer**	Permitem desfazer e refazer a última ação executada
9. Botão **Redefinir**	Permite restaurar as primeiras configurações utilizadas para rastrear o bitmap de origem.
10. Botão **Opções**	Permite acessar a página de opções do PowerTRACE na caixa de diálogo **Opções** para configurar as opções de rastreio padrão. Para obter mais informações, consulte “Configurar opções padrão de rastreio” na página 530.
11. Página **Configurações**	Contém controles para o ajuste de resultados de rastreio. A área **Detalhes do resultado de rastreio** na página **Configurações** permite visualizar o número de objetos, nós e cores no resultado do rastreio enquanto são feitos ajustes. Para obter mais informações sobre o ajuste de resultados de rastreio, consulte “Resultados de rastreio de ajuste fino” na página 526.

Visualizar resultados de rastreio

Por padrão, o PowerTRACE exibe o bitmap de origem e o resultado do rastreio. Também é possível visualizar um resultado de rastreio em uma janela de visualização de painel simples ou exibir uma visualização aramado (contorno) do gráfico de rastreio sobre o bitmap de origem.

É possível aplicar mais ou menos zoom para obter uma melhor visualização do gráfico ou enquadrá-lo para visualizar áreas que fiquem fora da janela de visualização.

Para visualizar resultados de rastreio

- No PowerTRACE, escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Visualizar**:

- **Antes e depois** — exibe o bitmap de origem e os resultados do rastreio
- **Visualização grande** — exibe a visualização dos resultados de rastreio no PowerTRACE
- **Sobreposição de aramado** — exibe uma visualização aramado (contorno) do resultado do rastreio sobre o bitmap original. Para controlar a visibilidade do bitmap original sob o aramado, mova o controle deslizante **Transparência**.

Você também pode

Aplicar mais ou menos zoom	Utilizando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique na ferramenta **Zoom para ajustar**.
Enquadrar um gráfico	Clique na ferramenta **Panorâmica** e arraste o gráfico.

Resultados de rastreio de ajuste fino

O PowerTRACE permite que você faça as correções a seguir para fazer o ajuste fino de seus resultados de rastreio.

Suavizar e ajustar detalhes

É possível ajustar a quantidade de detalhes no resultado do rastreio e suavizar linhas onduladas. Quando os detalhes são ajustados, o número de objetos do resultado de rastreio é alterado. Se você usou o método de rastreio por contorno para rastrear o bitmap, o ajuste do resultado rastreado também altera o número de cores. A suavização altera o número de nós do resultado rastreado. Também é possível controlar a aparência dos cantos no resultado do rastreio por meio da configuração do limiar para suavidade de canto.

Da esquerda para a direita: imagem original (esquerda); rastreio do contorno com um valor de detalhe baixo (meio); rastreio do contorno com um valor de detalhe alto (direita)

Completar um rastreio

Por padrão, o bitmap de origem é preservado após um rastreio, e os objetos no resultado do rastreio são automaticamente agrupados. Você também pode optar por excluir automaticamente o bitmap de origem quando o rastreio for concluído.

Remover e preservar o fundo

Você pode optar por remover ou preservar o fundo no resultado do rastreio. Com o método de Rastreio por contorno também é possível especificar a cor do fundo a ser removida. Se a cor de fundo ao redor das bordas for removida, mas ainda restar outra cor de fundo em algumas áreas da imagem, você pode remover o fundo da imagem inteira.

Configurar outras opções de Rastreio por contorno

Por padrão, as áreas de objeto que ficam ocultas na visualização por objetos sobrepostos são removidas do resultado do rastreio. Você pode optar por manter as áreas de objeto subjacentes. Esse recurso é útil para resultados de rastreio produzidos para cortadoras de vinil e impressoras de tela.

Para reduzir o número de objetos no resultado do rastreio, é possível combinar objetos adjacentes da mesma cor. Também é possível agrupar objetos da mesma cor para que eles possam ser manipulados com mais facilidade no CorelDRAW.

Desfazer e refazer ações

É possível ajustar as configurações do PowerTRACE e fazer um novo rastreio de bitmap quantas vezes forem necessárias para obter resultados satisfatórios. Se cometer um erro, você pode desfazer ou refazer a ação ou reverter para os primeiros resultados de rastreio obtidos.

Para fazer ajuste fino de resultados de rastreio

1 Selecione um bitmap.

2 Faça uma das opções abaixo:

- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em um comando.
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em um comando.

3 Na página **Configurações**, mova um dos controles deslizantes a seguir:

- **Detalhe** — permite controlar a quantidade de detalhes originais preservados no resultado de rastreio. Valores mais altos mantêm mais detalhes e resultam em um número maior de objetos e cores; valores mais baixos descartam alguns detalhes e resultam em menos objetos.
- **Suavização** — permite suavizar linhas onduladas e controlar o número de nós em um resultado de rastreio. Valores mais altos resultam em menos nós e produzem curvas que não seguem tão de perto as linhas do bitmap de origem. Valores mais baixos resultam em mais nós e produzem resultados de rastreio mais precisos.
- **Suavidade do canto** — esse controle deslizante funciona em conjunto com o controle deslizante **Suavização** e permite controlar a aparência dos cantos. Valores mais baixos conservam a aparência de cantos. Valores mas altos suavizam cantos.

Você também pode

Alterar o método de rastreio	Escolha um método na caixa de listagem **Tipo de rastreio** .
Alterar o estilo predefinido	Escolha um estilo predefinido na caixa de listagem **Tipo de imagem**.
Manter o bitmap de origem após um rastreio	Na área **Opções**, desative a caixa de seleção **Excluir imagem original**.
Descartar ou preservar o fundo no resultado de rastreio	Ative ou desative a caixa de seleção **Remover fundo**.
Especifique a cor de fundo que você deseja remover (Rastreio por contorno)	Ative a opção **Especificar cor**, clique na ferramenta **Conta-gotas** e clique em uma cor na janela de visualização. Para especificar uma cor adicional de fundo para ser removida, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em uma cor na janela de visualização. A última cor especificada é exibida próximo à ferramenta **Conta-gotas**.
Remova uma cor de fundo da imagem inteira (Rastreio por contorno)	Ative a caixa de seleção **Remover cor da imagem inteira**.
Conserve áreas de objeto ocultas por meio da sobreposição de objetos (Rastreio por contorno)	Desative a caixa de seleção **Remover objeto sobreposto**.
Agrupar objetos por cor (Rastreio por contorno)	Ative a caixa de seleção **Agrupar objetos por cor**. Essa caixa de seleção está disponível apenas quando a caixa de seleção **Remover objeto sobreposto** está desativada.

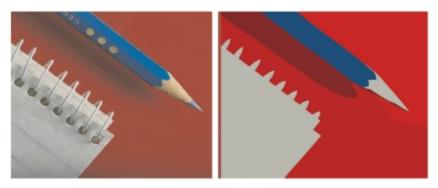
Você também pode

Mesclar objetos adjacentes da mesma cor (Rastreio por contorno)	Ative a caixa de seleção **Mesclar objetos adjacentes da mesma cor**.
Desfazer ou refazer uma ação	Clique no botão **Desfazer** ou **Refazer**.
Reverter para o primeiro resultado do rastreio	Clique em **Redefinir**.

Você também pode acessar o PowerTRACE a partir do botão do menu desdobrável **Rastrear bitmap** na barra de propriedades.

Ajustar cores em resultados de rastreio

Quando o bitmap de origem é rastreado, o aplicativo gera uma paleta de cores para o resultado de rastreio. A paleta de cores usa o modo de cores do bitmap de origem (por exemplo, RGB ou CMYK). O número de cores na paleta de cores é determinado pelo número de cores no bitmap de origem e pelo estilo predefinido selecionado.

Você pode alterar o modo de cores de um resultado de rastreio e reduzir seu número de cores.

Da esquerda para a direita: Imagem original (esquerda); gráfico rastreado que contém 152 cores (meio); gráfico rastreado que contém 5 cores (direita)

Classificar cores

Para editar a paleta de cores com mais facilidade, é possível classificar as cores por semelhança ou frequência. Classificar por semelhança organiza as cores com base em suamatiz e iluminação. Cores com matiz e iluminação semelhantes aparecem próximas umas às outras na paleta de cores. A classificação por frequência organiza as cores com base em quanto elas são utilizadas nos resultados de rastreio. As cores mais usadas são exibidas na parte superior da paleta de cores.

Selecionar cores

Você pode selecionar uma cor clicando nela na paleta de cores do resultado de rastreio ou clicando na cor na janela de visualização. Você também pode selecionar várias cores.

Editar, mesclar e excluir cores

Ao editar uma cor, você pode escolher uma cor em um modelo de cor diferente daquele das outras cores na paleta. Por exemplo, se você estiver editando uma cor em um resultado de rastreio RGB, pode transformá-la em uma cor secundária, criando uma paleta de cores misturadas. Esse recurso é útil para preparar resultados de rastreio para impressão comercial.

Também é possível mesclar e excluir cores usando o método de Rastreio por contorno.

Por padrão, quando duas ou mais cores são mescladas, é feita uma média de seus valores para produzir uma nova cor. As cores mescladas são substituídas pela nova cor. Entretanto, a configuração padrão pode ser alterada para substituir as cores a serem mescladas pela primeira

cor selecionada. Para obter informações sobre como alterar a configuração padrão, consulte “Configurar opções padrão de rastreio” na página 530.

Quando uma cor é excluída da paleta de cores, ela é substituída pela próxima cor da paleta.

Usar e criar paletas de cores

Se desejar que o resultado do rastreio contenha apenas cores de uma paleta de cores específica, você pode abrir a paleta de cores desejada no PowerTRACE. As cores do resultado do rastreio são substituídas pela sua correspondente mais próxima na paleta de cores.

Depois de editar a paleta de cores do gráfico rastreado, você pode salvá-la para criar uma paleta de cores personalizada para uso futuro.

Para ajustar as cores de um resultado de rastreio

1 Selecione um bitmap.

2 Faça uma das opções abaixo:

- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em um comando.
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em um comando.

3 Clique na guia **Cores** e execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alterar o modo de cores	Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.
Reduzir o número de cores em um resultado de rastreio (Rastreio por contorno)	Digite um valor na caixa **Número de cores** e clique fora da caixa.
Selecionar uma cor	Faça uma das opções abaixo: • Clique em uma cor na paleta de cores. O botão de amostra da cor selecionada é exibido pressionado. • Clique na ferramenta **Conta-gotas** e em uma cor da janela de visualização. É exibida uma marca ao redor da cor selecionada. Para selecionar uma cor adicional, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em uma cor na janela de visualização. Para desmarcar uma cor, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique em uma cor.
Selecionar uma faixa de cores adjacentes	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique na primeira e na última amostra de cores da faixa que você está selecionando na paleta de cores.
Selecionar várias cores não adjacentes	Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique nas amostras de cores não adjacentes na paleta de cores.
Editar uma cor	Selecione a cor que deseja editar, clique em **Editar** e modifique as configurações na caixa de diálogo **Selecionar cor**.
Mesclar cores (Rastreio por contorno)	Selecione as cores que você deseja mesclar e clique em **Mesclar**. Se desejar especificar como as cores devem ser mescladas, clique em **Opções** para acessar a caixa de diálogo **Opções** e ativar uma opção da área **Mesclar cores**.
Excluir uma cor de um resultado de rastreio (Rastreio por contorno)	Selecione uma cor e clique no botão **Excluir cor**. A cor excluída é substituída pela próxima cor da paleta de cores.
Usar uma paleta de cores personalizada	Clique no botão **Abrir paleta de cores**, localize a pasta onde a paleta está armazenada e clique no nome de um arquivo.

Para	Faça o seguinte
	As paletas de cores têm a extensão de nome de arquivo **.cpl**.
	Cada cor no gráfico rastreado é mapeada para uma cor semelhante na paleta personalizada.
Criar uma paleta de cores personalizada a partir da paleta de cores editada de um resultado de rastreio	Clique no botão **Salvar paleta de cores** . Na caixa de diálogo **Salvar paleta como**, digite um nome na caixa **Nome do arquivo**.

O número de cores não pode ser reduzido e as cores não podem ser mescladas quando o método Rastreio por linha central é usado.

Para aumentar o número de cores em um resultado de rastreio, é preciso alterar o estilo predefinido ou aumentar a quantidade de detalhes. Para obter informações sobre a alteração do estilo predefinido e da quantidade de detalhes, consulte “Para fazer ajuste fino de resultados de rastreio” na página 527.

Configurar opções padrão de rastreio

Você pode ativar qualquer uma das opções de rastreio a seguir.

- **Método de rastreio rápido** — Você pode alterar as configurações padrão do Rastreio rápido para qualquer estilo predefinido ou para as configurações usadas mais recentemente.
- **Desempenho** — Esta opção determina como os bitmaps de origem que têm entre 1 e 5 megapixels de tamanho são tratados e como a qualidade dos resultados de rastreio é afetada. O desempenho do PowerTRACE depende do tamanho e da profundidade de cores dos bitmaps de origem, bem como da memória disponível no sistema. Resultados de rastreio de alta qualidade exigem bitmaps de origem de alta qualidade, que normalmente são bastante grandes. Quanto maior o bitmap de origem, mais recursos são necessários. Bitmaps grandes demais precisam ser reduzidos antes do rastreio, o que pode diminuir a qualidade da imagem. Para rastrear bitmaps grandes sem sacrificar a qualidade, é possível configurar o PowerTRACE para rastrear imagens com tamanho de até 5megapixels (desde que a memória RAM seja suficiente). Para alcançar o desempenho máximo, é possível configurar o PowerTRACE para solicitar a redução de bitmaps maiores que 1 megapixel.
- **Mesclar cores** — Você pode selecionar se as cores são mescladas em um resultado de rastreio por meio da média de seus valores ou da substituição de cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada.

Para definir as opções padrão de rastreio

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **PowerTRACE**.
3. Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um método de Rastreio rápido	Na caixa de listagem de método **Rastreio rápido**, selecione um estilo predefinido ou as configurações mais recentes utilizadas.
Determinar o nível de desempenho e a qualidade de um resultado de rastreio	Mova o controle deslizante **Desempenho** para a esquerda para aumentar o desempenho ou para a direita para aumentar a qualidade dos resultados rastreados. O menor valor solicita a redução de todos os bitmaps que excedem 1 megapixel. O maior valor solicita a redução de todos os bitmaps que excedem 5 megapixels.
Selecionar como mesclar cores em um resultado de rastreio	Na área **Mesclar cores**, ative uma opção. A opção **Cores médias de mesclagem** substitui as cores a serem mescladas por uma cor de valor médio. A opção **Mesclar com primeira cor selecionada** substitui as cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada.

Você também pode acessar a página **PowerTRACE** na caixa de diálogo **Opções** clicando em **Opções** no PowerTRACE.

Dicas para rastrear bitmaps e editar resultados de rastreio

As dicas a seguir podem ajudar a alcançar resultados de rastreio de alta qualidade.

- Use bitmaps de origem de alta qualidade. Se simulação ou compactação JPEG foram utilizadas no bitmap de origem, ele pode conter ruído adicional. Para obter melhores resultados de rastreio, remova o ruído antes de rastrear o bitmap.
- Para obter melhores resultados quando usar o método Rastreio por linha central, converta o bitmap para o modo de cor preto-e-branco antes de fazer o rastreio. Observe que, nesse caso, não é possível ajustar detalhes.
- Ao fazer o rastreio de ilustrações técnicas e esboços com linhas finas, você pode melhorar os resultados aplicando o efeito especial **Localizar bordas** ao bitmap de origem. Para isso, clique em **Bitmaps** ▸ **Contorno** ▸ **Localizar bordas**.
- Para fazer o rastreio por contorno, reduza a profundidade de cor do bitmap por meio da alteração do modo de cor e ajuste a cor e o contraste.
- É possível ajustar os resultados de rastreio a qualquer momento, inclusive durante um rastreio, alterando as configurações no PowerTRACE.
- Para rastrear uma área específica em um bitmap, você pode usar a ferramenta **Forma** para definir a área antes de clicar em **Bitmaps** ▸ **Rastrear bitmap**.
- Se detalhes importantes foram removidos dos resultados de rastreio, desative a caixa de seleção **Remover fundo** na página **Configurações** do PowerTRACE. Também é possível ativar a opção **Especificar cor** na página **Configurações** e fazer uma amostra da cor que deseja especificar como cor de fundo.
- Se a cor de fundo for removida ao redor das bordas, mas continuar nas áreas internas, ative a caixa de seleção **Remover da imagem inteira**.
- Se muitas cores ou detalhes forem perdidos, mova o controle deslizante **Detalhe** na página **Configurações**.
- Para preservar detalhes em bitmaps com detalhes bem definidos, linhas finas e nenhuma suavização de serrilhado aplicada, escolha **Linha artística** na caixa de listagem **Tipo de imagem**, na página **Configurações**.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com arquivos de câmera RAW

O permite importar e processar arquivos de câmera RAW no CorelDRAW.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Utilizar arquivos de câmera RAW

Arquivos de câmera RAW contêm dados de imagem capturados pelo sensor de imagem de uma câmera digital. Esses arquivos recebem esse nome porque, ao contrário de arquivos JPEG e TIFF, não sofreram quase nenhum processamento na câmera e precisam ser editados e preparados para impressão em um programa de edição de imagens.

Nos arquivos de câmera RAW, é possível controlar o processamento dos dados da imagem, em lugar utilizar os ajustes de cor e conversões que a câmera faz automaticamente. É possível ajustar o equilíbrio de branco, a faixa tonal, o contraste, a saturação de cores e a diferenciação em uma imagem RAW sem perda de qualidade da imagem. Além disso, você pode processar as imagens RAW novamente sempre que desejar para obter os resultados esperados. Nesse sentido, os arquivos de câmera RAW podem ser comparados a um filme exposto mas não revelado.

Para aproveitar os arquivos de câmera RAW, é necessário configurar sua câmera para salvar arquivos em seu próprio formato de arquivo RAW. CorelDRAW permite importar arquivos de câmera RAW de modelos de câmera compatíveis. Os modelos de câmera compatíveis incluem:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 e Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20
- Câmeras Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

Além disso, o formato de arquivo Digital negative (DNG) com perdas da Adobe e o formato 3f da Imacon Flexframe agora são suportados.

Para obter mais informações sobre câmeras compatíveis, visite a Base de conhecimentos da Corel.

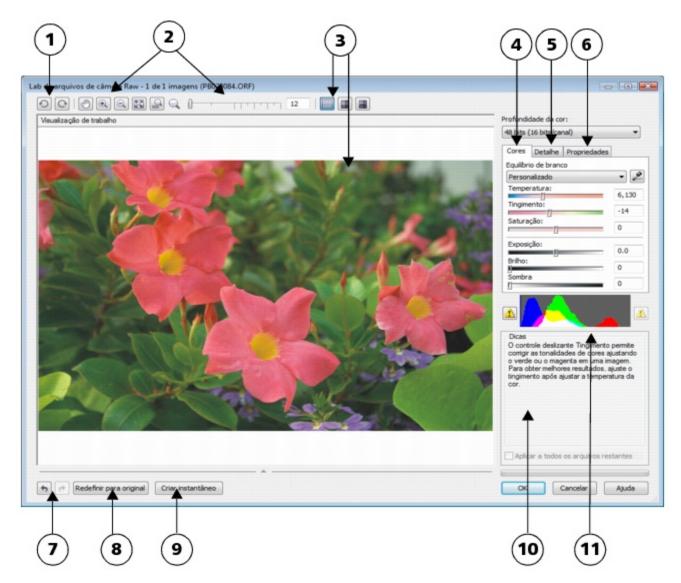
Trazer arquivos de câmera RAW para o CorelDRAW

Ao abrir um ou vários arquivos de câmera RAW no CorelDRAW, eles são inicialmente exibidos no Lab de arquivos de câmera RAW. Os controles do Lab de arquivos de câmera RAW podem ser utilizados para ajustar a cor e o tom das imagens de câmera RAW. Se os ajustes feitos em um arquivo forem satisfatórios, é possível aplicar os mesmos ajustes aos demais arquivos.

Após o processamento dos arquivos de câmera RAW, é possível continuar a editá-los utilizando as ferramentas e efeitos disponíveis no CorelDRAW. Depois disso, os arquivos de câmera RAW podem ser salvos como arquivos TIFF ou JPEG ou em qualquer outro formato de arquivo suportado pelo CorelDRAW.

Os arquivos de câmera RAW não podem ser salvos em um formato de arquivo de câmera RAW no CorelDRAW. As alterações feitas aos arquivos de câmera RAW no Lab de arquivos de câmera RAW serão perdidas se os arquivos não forem salvos em um formato suportado.

Processar arquivos de câmera RAW

O Lab de arquivos de câmera RAW inclui controles organizados em uma ordem lógica para a correção de cores e outros ajustes às imagens de câmera RAW. É recomendável começar o trabalho pelo início da página **Cor** e ir descendo. Depois de corrigir a cor e o tom da imagem, você pode aguçá-la e remover o ruído utilizando os controles da página **Detalhes**. Para obter informações sobre as configurações da página **Cor**, consulte “Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera RAW” na página 536. Para obter informações sobre as configurações da página Detalhe, consulte “Aguçar e reduzir o ruído em arquivos de câmera RAW” na página 538.

Lab de câmera RAW: os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes do laboratório.

Componente	Descrição
1. Ferramentas de rotação	Permitem girar a imagem 90 graus nos sentidos horário e anti-horário
2. Ferramentas de zoom e enquadramento	Permitem aplicar mais ou menos zoom em uma imagem exibida na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida em um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização
3. Modos de visualização e janela Visualizar	Permitem visualizar os ajustes feitos a uma imagem de câmera RAW em uma janela simples ou dividida. É possível comparar a imagem original e a que contém os ajustes exibindo-as lado a lado.

Componente	Descrição
4. Página **Cor**	Contém controles que permitem ajustar a cor e o tom de imagens de câmera RAW para remover a tonalidades de cor e revelar detalhes ocultos
5. Página **Detalhe**	Contém controles que permitem remover o ruído de imagens de câmera RAW
6. Página **Propriedades**	Contém controles que permitem exibir informações sobre uma imagem de câmera RAW, tais como tamanho, modo de cor e configurações da câmera
7. Botões **Desfazer** e **Refazer**	Permitem desfazer e refazer a última ação executada
8. Botão **Redefinir para original**	Permite limpar todas as correções para voltar à imagem de câmera RAW original
9. **Criar instantâneo**	Permite capturar a versão corrigida de uma imagem em um “instantâneo” a qualquer momento. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem.
10. Área de dicas	Exibe informações sobre o controle ativo
11. Histograma	Permite visualizar a faixa tonal da imagem.

Para trazer um arquivo de câmera RAW para o CorelDRAW

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera RAW, ajuste a cor e o tom da imagem de câmera RAW. Você também pode aguçar a imagem e reduzir a quantidade de ruído se for necessário.

Caso tenha selecionado vários arquivos de câmera RAW e deseje aplicar os mesmos ajustes a todos, ative a caixa de seleção **Aplicar a todos os arquivos restantes**.

Para girar a imagem, clique no botão **Girar para a esquerda** ou **Girar para a direita**.

Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera RAW

Você pode ajustar a cor e o tom de uma imagem utilizando as configurações a seguir.

Profundidade da cor

A profundidade da cor se refere ao número de cores que uma imagem pode conter. Uma das vantagens de utilizar arquivos de câmera RAW é que eles podem conter mais cores que fotos salvas como arquivos JPEG ou TIFF. Com esse número maior de cores, fica mais fácil reproduzir as cores com precisão, revelar detalhes nas sombras e ajustar os níveis de brilho.

O Lab de arquivos de câmera RAW permite processar os arquivos de câmera RAW como imagens de 48 ou 24 bits. As imagens de 48 bits oferecem uma representação de cores mais precisa e evitam a perda de qualidade da imagem durante os retoques. Observe que alguns efeitos especiais disponíveis no CorelDRAW não podem ser aplicados a imagens de 48 bits.

Equilíbrio de branco

O equilíbrio de branco é o processo de remoção de tonalidades de cor artificiais das imagens para que as cores apareçam na imagem como são na realidade. O equilíbrio de branco leva em consideração as condições de iluminação em que uma foto foi tirada e define o equilíbrio das cores de forma a produzir cores reais.

Por padrão, quando um arquivo de câmera RAW é ativado no CorelDRAW, ele reflete a configuração de equilíbrio de branco da câmera. Essa configuração aparece como a predefinição **Como capturado** na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**. Se essa configuração não for satisfatória, é possível fazer com que o equilíbrio de branco seja ajustado automaticamente escolhendo a predefinição **Auto**. Você também pode aplicar uma das predefinições abaixo: **Luz do dia**, **Nublado**, **Sombra**, **Tungstênio**, **Fluorescente** ou **Flash**. Essas predefinições permitem simular diversas condições de iluminação.

Imagem de câmera RAW com equilíbrio de branco incorreto (esquerda); a mesma imagem com o equilíbrio de branco ajustado (direita)

Além disso, você pode utilizar a ferramenta **Conta-gotas** para ajustar o contraste de uma imagem automaticamente, de acordo com o ponto branco ou cinza amostrado na janela de visualização.

Se as opções de **Equilíbrio de branco** não produzirem os resultados desejados, você pode utilizar os seguintes controles para remover tonalidades de cor:

- Controle deslizante **Temperatura** — permite corrigir as tonalidades de cor ajustando a temperatura de cor de uma imagem para compensar as condições de iluminação existentes no momento em que a foto foi tirada. Por exemplo, para corrigir o tom amarelado comum em fotos tiradas dentro de casa com iluminação incandescente, mova o controle deslizante para a esquerda. Da mesma forma, para corrigir o tom azulado causado por condições de iluminação intensas, mova o controle deslizante para a direita.
- Controle deslizante **Tingimento** — permite corrigir tonalidades de cores ajustando a cor verde ou magenta em uma imagem. Para adicionar o verde, mova o controle deslizante para a direita; para adicionar o magenta, mova o controle deslizante para a esquerda. Mover o controle deslizante **Tingimento** após usar o controle deslizante **Temperatura** permite fazer um ajuste fino na imagem.

Ajustes de tom

Para ajustar o tom de arquivos de câmera RAW, os seguintes controles podem ser utilizados.

- Controle deslizante **Saturação** — permite ajustar a vivacidade das cores. Por exemplo, ao mover o controle deslizante para a direita, você pode aumentar a vivacidade do azul do céu em uma imagem. Ao mover o controle deslizante para a esquerda, você pode reduzir a vivacidade das cores.
- Controle deslizante **Exposição** — permite compensar as condições de iluminação do momento em que a foto foi tirada. Exposição é a quantidade de luz que se permite incidir sobre o sensor de imagem de uma câmera digital. Valores elevados de exposição geram áreas totalmente brancas (sem nenhum detalhe); valores baixos aumentam a sombra. Os valores de exposição (EV) variam entre -3,0 e +3,0.
- Controle deslizante **Brilho** — permite aumentar o brilho ou escurecer uma imagem inteira. Se desejar escurecer apenas as áreas mais escuras da imagem, utilize o controle deslizante **Sombra**.
- Controle deslizante **Sombra** — permite ajustar o brilho nas áreas mais escuras da imagem sem afetar as mais claras. Por exemplo, se houver uma luz brilhante atrás do tema central de uma foto (luz de fundo) no momento em que a foto for capturada, o objeto poderá aparecer com sombras. É possível corrigir a foto movendo o controle deslizante **Sombras** para a direita, para clarear as áreas escuras e revelar mais detalhes.

Usar o histograma

Durante os ajustes, a faixa tonal da imagem pode ser exibida no histograma para verificar a existência de aparagens em áreas de sombra ou de destaque. Aparagem é a alteração de pixels da imagem para branco (aparagem de destaque) ou preto (aparagem de sombra). As áreas que sofreram aparagem de destaque aparecem totalmente brancas e não contêm nenhum detalhe; as áreas que sofreram aparagem de sombra aparecem totalmente pretas e não contêm nenhum detalhe.

O botão à esquerda do histograma exibe um aviso quando a imagem apresenta aparagem de sombra. O botão à direita do histograma exibe um aviso quando a imagem apresenta aparagem de destaque. Você também tem a opção de aplicar sombreamento às áreas de aparagem na janela de visualização.

Para ajustar a cor e o tom de um arquivo de câmera RAW

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Importar.**
3 Na caixa de listagem **Profundidade da cor**, escolha uma das opções a seguir:
   - **48 bits (16 bits/canal)**
   - **24 bits (8 bits/canal)**
4 Para remover uma tonalidade de cor, selecione a opção **Auto** na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**.
   Se os resultados não forem satisfatórios, é possível configurar o ponto branco com mais precisão utilizando a ferramenta **Conta-gotas** para amostrar uma cor branca ou cinza na imagem.
5 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Simular diferentes condições de iluminação	Selecione uma opção na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**.
Corrigir a cor na imagem	Ajuste o controle deslizante **Temperatura** e faça um ajuste fino na correção da cor, ajustando o controle deslizante **Tingimento**.
Tornar as cores mais ou menos vivas	Mova o controle deslizante **Saturação** para a direita para aumentar a quantidade de cor na imagem ou para a esquerda para a diminuir a quantidade de cor da imagem.
Ajustar a exposição	Mova o controle deslizante **Exposição** para a esquerda para compensar configurações de câmera de alta exposição ou para a direita para compensar configurações de câmera de baixa exposição.
Aumentar o brilho ou escurecer uma imagem	Mova o controle deslizante **Brilho** para a direita para clarear a imagem ou para a esquerda para escurecer a imagem.
Ajuste o brilho nas áreas mais escuras da imagem sem alterar as mais claras.	Mova o controle deslizante **Sombra**.
Mostrar as áreas de aparagem de sombra	Clique no botão à esquerda do histograma.
Mostrar as áreas de aparagem de destaque	Clique no botão à direita do histograma.

É possível capturar a versão atual de uma imagem clicando no botão **Criar instantâneo**. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Cada instantâneo é numerado de forma sequencial e pode ser excluído com um clique no botão Fechar no canto superior direito da barra de título do instantâneo.

Para alterar uma configuração de cor ou de tom em um incremento de cada vez, clique na caixa à direita do controle deslizante e pressione as teclas de seta **Para cima** ou **Para baixo**.

Você pode desfazer ou refazer a última correção clicando no botão **Desfazer** ou **Refazer**. Para desfazer todas as correções, clique em **Redefinir para original**.

Aguçar e reduzir o ruído em arquivos de câmera RAW

Você pode aguçar os arquivos de câmera RAW para acentuar as bordas da imagem.

Os arquivos de câmera RAW contêm ruídos luminosos (em tons de cinza) e coloridos (de cores puras) que ficam especialmente evidentes nas áreas mais escuras da imagem. O ruído luminoso aparece como um efeito de “neve branca”; o ruído de cor aparece como pixels aleatórios de cores diferentes espalhados em contraste com áreas da imagem. Você pode reduzir os ruídos dos arquivos de câmera RAW para melhorar a qualidade da imagem.

Antes (esquerda) e depois (direita) da redução da quantidade de ruído em uma imagem de câmera RAW

Para aguçar um arquivo de câmera RAW

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Importar**.

2 Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera RAW, clique na guia **Detalhe**.

4 Mova o controle deslizante **Diferenciação** para acentuar as bordas da imagem.

Para reduzir o ruído de um arquivo de câmera RAW

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Importar**.

2 Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Importar**.

3 Clique na guia **Detalhe**.

4 Mova um dos seguintes controles deslizantes para a direita:

- **Ruído de luminância** — para reduzir a quantidade de ruído de luminância
- **Ruído de cor** — para reduzir a quantidade de ruído de cor Observe que configurações muito elevadas podem diminuir a precisão das cores da imagem.

Ajustar as configurações **Ruído de luminância** e **Ruído de cor** concomitantemente gera resultados melhores.

Visualizar arquivos de câmera RAW e obter informações da imagem

Visualizar os arquivos de câmera RAW de diversas maneiras pode ajudar a avaliar os ajustes de cor e de tom efetuados. Por exemplo, você pode girar imagens, enquadrar uma nova área, aplicar mais ou menos zoom e escolher como será exibida a imagem processada na janela de visualização.

É possível obter informações sobre o modo de cor, tamanho e resolução de um arquivo de câmera RAW. Além disso, é possível obter informações sobre a câmera e as configurações da câmera utilizadas quando a foto foi tirada.

Para visualizar um arquivo de câmera RAW

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Importar**.

2 Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera RAW, execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Enquadrar outra área da imagem.	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível.
Aplicar mais zoom e menos zoom.	Ao usar a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização. Também é possível aplicar mais ou menos zoom arrastando o controle deslizante **Zoom**.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**.
Exibir uma imagem em seu tamanho real	Clique no botão **100%** .
Exibir a imagem corrigida em uma única janela de visualização	Clique no botão **Visualização em tela cheia**.
Exibir a imagem corrigida em uma janela e a original em outra	Clique no botão **Antes e depois da visualização em tela cheia**.
Exibir a imagem em uma janela com um divisor entre a versão original e a versão corrigida	Clique no botão **Antes e depois da visualização dividida**. Mova o ponteiro sobre a linha tracejada do divisor e arraste-a para mover o divisor para outra área da imagem.

Para obter informações sobre um arquivo de câmera RAW

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Importar**.

3 No Lab de arquivos de câmera RAW, clique na guia **Propriedades** e exiba qualquer uma das propriedades disponíveis para o arquivo de câmera RAW, tais como espaço de cores, fabricante e modelo da câmera, comprimento focal, tempo de exposição e classificações de velocidade ISO.

Imprimir

CorelDRAW® X7

Conceitos básicos de impressão

CorelDRAW fornece opções amplas para a impressão de seu trabalho.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

Imprimir seu trabalho

O CorelDRAW permite imprimir uma ou mais cópias do mesmo desenho. Também é possível especificar o tipo de página e o intervalo de páginas que se deseja imprimir.

Antes de imprimir um desenho, você pode especificar as propriedades da impressora, inclusive tamanho do papel e opções do dispositivo. Por exemplo, é possível especificar os recursos da impressora, como grampeamento em frente e verso.

Para definir as propriedades da impressora

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Geral**.
3. Na área **Destino**, escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**.
4. Clique em **Preferências**.
5. Defina as propriedades na caixa de diálogo.

Para imprimir seu trabalho

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Na área **Destino**, escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**.

4 Na área **Destino**, escolha um tamanho de página e uma opção de orientação na caixa de listagem **Página**.

5 Na área **Cópias**, digite um valor na caixa **Número de cópias**.

Para agrupar as cópias, ative a caixa de seleção **Agrupar**.

6 Na área **Intervalo de impressão**, ative uma das opções a seguir:

- **Documento atual** — imprime o desenho ativo
- **Página atual** — imprime a página ativa
- **Páginas** — imprime as páginas especificadas
- **Documentos** — imprime os documentos especificados
- **Seleção** — imprime os objetos que você selecionou

Ao ativar a opção **Páginas** é possível optar por imprimir um intervalo de páginas, apenas páginas pares, páginas ímpares ou ambas.

Você também pode

Corresponder automaticamente a orientação da impressora à orientação do documento	Na área **Destino**, escolha **Corresponder à orientação** na caixa de listagem **Página**.
Aplicar o tamanho da página padrão da impressora	Na área **Destino**, escolha **Usar impressora padrão** na caixa de listagem **Página**.

É necessário selecionar os objetos antes de imprimir uma seleção.

Determinadas impressoras suportam a correspondência automática de tamanho e orientação de página. Para ativar essa opção, é necessário modificar as configurações de compatibilidade do driver da impressora clicando em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global**, **Impressão**, clique em **Compatibilidade de driver** e ative a caixa de seleção **Impressora pode corresponder tamanhos de página do documento**. Na caixa de diálogo **Imprimir**, você pode escolher **Corresponder à orientação e ao tamanho** na caixa de listagem **Página**.

Preparar trabalhos de impressão

É possível preparar um trabalho de impressão especificando o tamanho, posição e escala. A colocação em ladrilho de um trabalho de impressão imprime áreas de cada página em folhas de papel separadas que podem ser montadas como se fossem uma única folha. Por exemplo, coloque em ladrilho um trabalho de impressão que seja maior do que o papel da impressora.

Para especificar o tamanho e a posição de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Na área **Tamanho e posição da imagem**, ative uma das opções a seguir:

- **Como no documento** — mantém o tamanho da imagem como está no documento
- **Ajustar à página** — dimensiona e posiciona o trabalho de impressão para ajustá-lo à página impressa
- **Reposicionar imagens** — permite reposicionar o trabalho de impressão escolhendo uma posição na caixa de listagem

Ativar a opção **Reposicionar imagens** permite especificar o tamanho, posição e escala nas caixas correspondentes.

Também é possível escolher um layout de imposição, como **2 X 2 (4 vezes)** ou **2 X 3 (6 vezes)** na caixa de listagem **Layout de imposição**. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com layouts de imposição” na página 558.

Para imprimir um trabalho em ladrilhos

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Na área **Posição e tamanho da imagem**, ative a caixa de seleção **Imprimir páginas em ladrilhos**.

4 Digite valores nas seguintes caixas:

- **Sobreposição de ladrilhos** — permite especificar a quantidade na qual sobrepor os ladrilhos.
- **% da largura da página** — permite especificar a porcentagem da largura da página que os ladrilhos ocuparão.

Inclua marcas de alinhamento de ladrilhos ativando a caixa de seleção **Marcas de ladrilho**.

Visualizar trabalhos de impressão

É possível visualizar um trabalho para mostrar como aparecerão, no papel, a posição e o tamanho do trabalho de impressão. Para uma visualização detalhada, aplique mais zoom a uma área. É possível visualizar a maneira como as separações de cores aparecerão quando impressas.

Antes de imprimir um trabalho, é possível visualizar um resumo dos problemas de um trabalho de impressão para detectar possíveis problemas de impressão. Por exemplo, é possível examinar o trabalho de impressão atual procurando por erros de impressão, possíveis problemas de impressão e sugestões para resolver esses problemas.

Para visualizar um trabalho de impressão

- Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

Para fechar a visualização da impressão, clique em **Arquivo** ▸ **Fechar Visualização de impressão**.

Você pode visualizar rapidamente um trabalho de impressão na caixa de diálogo **Imprimir** clicando em **Arquivo** ▸ **Imprimir** e clicando no botão **Mini visualizar**.

Para ampliar a página de visualização

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Clique em **Exibir** ▸ **Zoom**.

3 Ative a opção **Porcentagem** e digite um valor na caixa.

Você pode também ampliar a página de visualização selecionando um nível de zoom predefinido.

Também é possível aplicar mais zoom em uma parte da janela de visualização de impressão, clicando-se na ferramenta **Zoom** na caixa de ferramentas e selecionando com marca uma área.

Para visualizar separações de cores

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Ativar separações de cores**.

Para visualizar a composição, clique em **Exibir** ▸ **Visualizar separações** ▸ **Composição**.

Para visualizar separações de cores individuais, clique nas guias na parte inferior da janela do aplicativo.

Para exibir um resumo de problemas de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Verificação prévia**.

Se não houver problemas no trabalho de impressão, o nome da guia é exibido como **Nenhuma questão**. Se houver problemas, o nome da guia exibe o número de problemas encontrados.

Para excluir determinados problemas da verificação prévia, clique em **Configurações**, clique duas vezes em **Impressão** e desative todas as caixas de seleção correspondentes aos problemas que você deseja ignorar.

É possível salvar as configurações clicando no botão **Adicionar configurações prévias** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo de verificação prévia**.

Aplicar estilos de impressão

Um estilo de impressão é um conjunto de opções de impressão salvas. Cada estilo de impressão é um arquivo separado. Essa característica permite mover um estilo de impressão de um computador para outro, fazer cópias de segurança de um estilo de impressão e manter estilos específicos de um documento no mesmo diretório do arquivo do documento.

Selecione um estilo de impressão existente, crie um novo estilo de impressão ou edite um estilo de impressão e salve as alterações. Também é possível excluir estilos de impressão.

Para escolher um estilo de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Estilo de impressão**:

- **Padrões do CorelDRAW**
- **Procurar**

Para criar um estilo de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Definir quaisquer opções de impressão.

4 Clique em **Salvar como**.

5 Escolha a pasta em que deseja salvar o estilo de impressão.

6 Digite um nome para o estilo na caixa **Nome do arquivo**.

Além disso, pode-se salvar um estilo de impressão clicando em **Arquivo ▸ Visualização de impressão** e no botão **Salvar estilo de impressão como**.

Para editar um estilo de impressão

1. Clique em **Arquivo ▸ Imprimir**.
2. Escolha um estilo de impressão na caixa de listagem **Estilo de impressão**.
3. Modifique quaisquer das opções de impressão.
4. Clique em **Salvar como**.
5. Escolha a pasta na qual o estilo de impressão está armazenado.
6. Clique no nome do arquivo.
7. Clique em **Salvar**.

É necessário salvar as configurações modificadas como um estilo de impressão ou aplicar as alterações antes de cancelar; caso contrário, todas as configurações modificadas serão perdidas.

Para excluir um estilo de impressão

1. Clique em **Arquivo ▸ Visualização de impressão**.
2. Selecione um estilo de impressão
3. Clique no botão **Excluir estilo de impressão** .

Ajustar trabalhos de impressão

É possível ajustar os trabalhos de impressão para garantir a qualidade da impressão. Como, algumas vezes, ocorrem problemas quando você está imprimindo o texto em um dispositivo de impressão sem PostScript (impressora GDI), você pode reduzir o tempo de impressão especificando a compatibilidade do driver para dispositivos de impressão sem PostScript. Para obter mais informações, consulte “Imprimir cores com precisão” na página 548.

Se um dispositivo de impressão apresentar dificuldades no processamento de bitmaps grandes, divida um bitmap em pedaços menores e mais gerenciáveis definindo um limiar de saída. Se algumas linhas aparecerem quando o dispositivo de impressão imprimir os pedaços, defina um valor de sobreposição para produzir uma imagem contínua.

Ôs vezes você pode enfrentar dificuldades na impressão de arquivos complexos. Para imprimir arquivos complexos, pode ser necessário dedicar um tempo considerável a corrigir os arquivos. Outra opção é converter uma página em um bitmap, o que pode permitir a impressão de arquivos complexos.

Para reduzir o tamanho do arquivo, reduza a resolução das imagens de bitmap. Como as imagens de bitmap são compostas por pixels, ao diminuir sua resolução, você diminui o número de pixels por linha, diminuindo também o tamanho do arquivo.

Para especificar as configurações de compatibilidade de driver

1. Clique em **Ferramentas ▸ Opções**.
2. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e em **Imprimir** e clique em **Compatibilidade de driver**.
3. Escolha um dispositivo de impressão não-PostScript na caixa de listagem **Impressora**.
4. Ative qualquer uma das caixas de seleção que correspondem às configurações que você deseja especificar.

Para escolher um limiar e uma sobreposição de pedaço

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.

3 Na lista **Configurações especiais,** escolha um dos itens seguintes:

- **Limiar de saída de bitmap (K)**
- **Pixels de sobreposição de pedaços de bitmap**

4 Escolha um valor na caixa de listagem **Configuração**.

Para imprimir como um bitmap

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Na guia **Geral**, ative a caixa de seleção **Imprimir como bitmap** e digite um número na caixa **dpi** para definir a resolução.

Para reduzir a resolução de bitmaps

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Na área **Reamostragem do bitmap para menor**, ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir e digite um valor na caixa correspondente:

- **Cor e tons de cinza**
- **Monocromático**

A redução da resolução de bitmaps os afetará apenas quando a resolução deles for maior que a resolução especificada na área **Reamostragem do bitmap para menor**.

Imprimir cores com precisão

O CorelDRAW permite que você gerencie as cores ao imprimir para garantir uma reprodução da cor. É possível imprimir o documento com as configurações de cores do documento aplicadas ou optar por configurações alternativas de cores somente para a impressão. Você também pode imprimir um documento usando as configurações de prova de cores especificadas anteriormente na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**. Para obter mais informações, consulte "Usar gerenciamento de cores" na página 301.

Além disso, é possível escolher uma finalidade de renderização para interpretar com eficácia as cores fora da gama ao imprimir. A finalidade de renderização escolhida depende do conteúdo gráfico do documento. Para obter mais informações, consulte "Entender o gerenciamento de cores" na página 301.

Para obter mais informações sobre gerenciamento de cores, consulte "Usar gerenciamento de cores" na página 301.

Notas para impressoras GDI

Impressoras GDI suportam apenas dois espaços de cores: RGB e Tons de cinza. Se o documento contiver cores de vários espaços de cores, por exemplo, RGB, CMYK e cores exatas, é necessário converter todas as cores em RGB ou Tons de cinza antes de imprimir.

Para determinar se uma impressora é GDI, clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir** e escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**. Se a guia **PostScript** não aparecer na parte superior da caixa de diálogo, a impressora selecionada é uma impressora GDI.

A tabela a seguir descreve diferentes maneiras de gerenciar cores ao imprimir em uma impressora GDI.

Como	Na caixa de diálogo Imprimir
Imprimir o documento e preservar as cores RGB ou Tons de cinza	Clique na guia **Cor** e escolha o modo de cor adequado na caixa de listagem **Saída de cores**.
Imprimir o documento com as cores originais	Clique na guia **Cor**, escolha o perfil de cores do documento na área **Perfil do documento** da caixa de listagem **Corrigir cores usando o perfil de cores**.
Imprimir o documento e converter suas cores nas cores da impressora	Escolha o perfil de cores da impressora na caixa de listagem **Corrigir cores usando o perfil de cores**.

Notas para impressoras PostScript

A maioria das impressoras PostScript suporta o uso de vários espaços de cores em um documento. Por exemplo, um documento pode conter cores de vários espaços de cores, como RGB, CMYK e Tons de cinza.

A tabela a seguir descreve diferentes maneiras de gerenciar cores ao imprimir em uma impressora PostScript.

Como	Na caixa de diálogo Imprimir
Imprimir o documento com as cores originais	Clique na guia **Cor**, escolha **Nativo** na caixa de listagem **Saída de cores como**.
Imprimir um documento que contenha vários modos de cor, usando um modo de cor	Clique na guia **Cor** e escolha o modo de cor na caixa de listagem **Saída de cores como**. Se a impressora suportar apenas um modo de cor, é possível controlar a conversão de cores no CorelDRAW.
Imprima um documento que contenha somente um modo de cor	Clique na guia **Cor** e escolha o perfil de coresnas caixas de listagem **Saída de cores como** e **Corrigir cores usando o perfil de cores**.

Para especificar as configurações de cores para impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Usar configurações de cores do documento**.

Caso tenha selecionado uma impressora PostScript, você pode escolher uma das opções a seguir na caixa de listagem **Conversões de cor realizadas por**:

- CorelDRAW — permite que o aplicativo execute a conversão de cores.
- (impressora selecionada) — permite que a impressora selecionada execute a conversão de cores (esta opção só está disponível para impressoras PostScript).

4 Escolha um modelo de cores na caixa de listagem **Saída de corescomo**.

Esta opção permite mesclar todas as cores do documento em um modelo de cores específico ao imprimir.

Você também pode

Converter cores exatas em cores compostas	Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em**. Caso tenha selecionado **Nativo** na caixa de listagem **Saída de cores**, é necessário selecionar um modo de cor na caixa de listagem.
Escolher um perfil de cores para corrigir as cores ao imprimir em uma impressora específica	Escolha um perfil de cores na caixa de listagem **Corrigir cores usando o perfil de cores**. Esta opção está disponível apenas para determinados modelos de cores.

Você também pode	
Manter os valores de cores associados ao modelo de cores selecionado	Ative a caixa de seleção **Preservar números (modelo de cores)**.

Para imprimir usando configurações de prova de cor

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Usar configurações de prova de cores** para aplicar as configurações de cores definidas na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**.

Para corrigir as cores da prova, escolha um perfil de cores na caixa de listagem **Corrigir cores usando o perfil de cores**.

4 Clique em **Imprimir**.

Para especificar uma finalidade de renderização para impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Na caixa de listagem **Finalidade de renderização**, escolha uma das opções a seguir:

- **Colorimétrico relativo** — para produzir provas em impressoras, sem preservar o ponto branco
- **Colorimétrico absoluto** — para preservar o ponto branco e a prova
- **Perceptivo** — para diversas imagens, especialmente bitmaps e fotografias
- **Saturação** — para gráficos vetoriais e preservar cores altamente saturadas (linhas, texto e objetos com cores sólidas, como gráficos)

Imprimir em uma impressora PostScript

PostScript é uma linguagem de descrição de páginas que envia instruções de impressão para um dispositivo PostScript. Todos os elementos de um trabalho de impressão (por exemplo, curvas e texto) são representados por linhas de código PostScript que o dispositivo de impressão utiliza para produzir o documento. Para obter uma maior compatibilidade, escolha uma opção PostScript independente de dispositivo. Também selecione um arquivo PPD (PostScript Printer Description, descrição de impressora PostScript). Um arquivo PPD (PostScript Printer Description) descreve as capacidades e os recursos de uma impressora PostScript e é disponibilizado pelo fabricante da impressora.

É possível aumentar automaticamente as etapas de gradiente em um preenchimento de fonte para diminuir o estriamento. Aumentar o número de etapas usadas para renderizarpreenchimentos de fonte produz um sombreamento mais suave ao imprimir. Para garantir a impressão correta do trabalho de impressão, reduza também a complexidade de curvas aumentando o nivelamento. O nivelamento das curvas determina o quão suave uma curva aparecerá quando impressa.

Um trabalho de impressão que contenha muitas fontes poderá não ser impresso corretamente e um trabalho de impressão que contenha muitas cores exatas aumentará o tamanho do arquivo. Defina as opções de PostScript para avisar quando um trabalho de impressão contiver mais do que um determinado número de fontes ou cores exatas.

Por padrão, o driver do dispositivo de impressão faz o download de fontes Type 1 para o dispositivo de impressão. Desative a opção **Descarregar fontes Type 1** para que as fontes sejam impressas como gráficos (curvas ou bitmaps). Esse processo poderá ser útil quando o arquivo contiver um grande número de fontes que levariam muito tempo para ser carregadas ou que não seriam carregadas devido ao seu tamanho de arquivo. As versões bitmap das fontes TrueType têm uma aparência melhor em tamanhos pequenos, sendo impressas mais rapidamente do que as fontes normais. Escolha o número máximo de fontes de bitmap que um trabalho de impressão pode conter.

Para selecionar um arquivo PostScript Printer Description (PPD)

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Na área **Destino**, escolha uma impressora PostScript na caixa de listagem **Impressora**.

4 Ative a caixa de seleção **Usar PPD**.

5 Escolha a pasta em que o arquivo está armazenado.
6 Clique duas vezes no nome do arquivo.

Para imprimir em um dispositivo PostScript

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Geral**.
3 Na área **Destino**, escolha uma impressora PostScript na caixa de listagem **Impressora**.
4 Clique na guia **PostScript**.
5 Na caixa de listagem da área **Compatibilidade**, escolha o nível de PostScript que corresponde à impressora.

Para compactar bitmaps ao imprimir, escolha uma opção na caixa de listagem **Tipo de compactação** na área **Bitmaps**. Escolher a compactação JPEG permite mover o controle deslizante **Qualidade JPEG** para ajustar a compactação.

As configurações de compactação de bitmaps podem ser salvas em arquivos PS ou PRN (PostScript Interpreted) ao imprimir em arquivo utilizando um driver PostScript. Para obter informações sobre impressão em um arquivo, consulte "Para imprimir um arquivo" na página 558.

Para testar se há preenchimentos gradientes estriados

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Verificação prévia**.

Se não houver problemas no trabalho de impressão, o nome da guia é exibido como **Nenhuma questão**.

3 Clique em **Configurações**.
4 Clique duas vezes em **Imprimindo**.
5 Ative a caixa de seleção **Preenchimentos gradientes estriados**.

Para otimizar preenchimentos gradientes a fim de reduzir a complexidade, ative a caixa de seleção **Otimizar preenchimentos gradientes** na guia **PostScript**.

O teste de estriamento em preenchimentos gradientes se aplica somente a preenchimentos gradientes lineares.

Para aumentar automaticamente as etapas de gradiente

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **PostScript**.
3 Ative a caixa de seleção **Aumento automático de etapas de gradiente**.

Para reduzir a complexidade de curvas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **PostScript**.
3 Ative a caixa de seleção **Aumento automático de nivelamento**.

Reduzir a complexidade de curvas pode ajudar a diminuir os problemas de impressão provocados por curvas que possuam muitos nós em cada curva, mas aumenta o tempo de impressão.

Para definir opções de aviso de fontes e separação de cores

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.
3 Escolha **Aviso de separações de cores exatas** na lista **Configurações especiais**.
4 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Configuração**:
- **Se qualquer cor exata for usada**
- **Se for usada mais de 1 uma cor exata**
- **Se forem usadas mais de 2 cores exatas**
- **Se forem usadas mais de 3 cores exatas**

5 Escolha **Muitas fontes (verificação prévia)**, na lista **Configurações especiais**, e um número na caixa de listagem **Configuração** que aparece.

Para desativar o download de fontes Type 1

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **PostScript**.
3 Desative a caixa de seleção **Descarregar fontes Type 1**.

O download de fontes Type 1 é possível somente para dispositivos PostScript.

Quando a caixa de seleção **Descarregar fontes Type 1** estiver ativada, a caixa de seleção **Converter TrueType em Type 1** será ativada por padrão. Isso assegura que as fontes TrueType serão convertidas em fontes Type 1 para que possam ser carregadas. Desative a caixa de seleção **Converter TrueType em Type 1** somente se o dispositivo de saída tiver problemas para interpretar fontes Type 1.

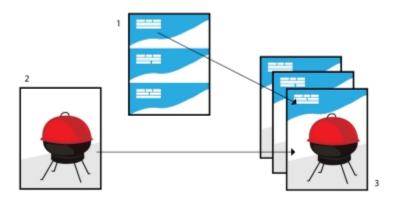
Para escolher o número máximo de fontes de bitmap

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.
3 Escolha **Limite de fonte de bitmap (PS)** na lista **Configurações especiais**.
4 Escolha um valor na caixa de listagem **Configurações**.

Para definir um tamanho máximo de fonte de bitmap, escolha um tamanho de fonte na caixa de listagem **Limiar de tamanho de fonte de bitmap (PS)**.

Usar impressão mesclada

CorelDRAW permite combinar o texto de uma origem de dados com um desenho. Ao mesclar documentos, é possível produzir diversas cópias diferentes de um desenho. Você pode usar documentos mesclados para criar documentos personalizados, como listas de endereços, questionários e documentos voltados para marketing, em que cada documento impresso contém informações específicas de um registro em uma fonte de dados, como um arquivo de texto ou uma fonte de dados ODBC (um arquivo do Microsoft Excel ou Microsoft Access).

Ao mesclar documentos, você cria um documento de formulário no CorelDRAW e combina-o com uma fonte de dados. Um documento de formulário fornece o padrão e o layout de um documento mesclado. Uma origem de dados fornece informações para um desenho durante a mesclagem. CorelDRAW suporta os arquivos de origem de dados a seguir: arquivos de texto (TXT), arquivos CSV (valores separados por vírgulas), arquivos RTF (Rich Text Format) e arquivos que podem ser abertos por meio de uma origem de dados ODBC.

Documento de origem de dados (1), documento de formulário (2) e documentos mesclados (3)

Criar um arquivo de origem de dados

As informações de um arquivo de origem de dados são organizadas em campos e registros. Um campo pode conter um ou mais caracteres. Os campos podem conter dados alfanuméricos ou apenas dados numéricos. Por exemplo, um registro pode incluir nome, sobrenome, endereço e outras informações de contato. Cada item no registro, como o nome, o sobrenome ou o endereço, é reconhecido como um campo. Um registro pode conter um ou mais campos.

É possível criar um arquivo de origem de dados ou importar um existente. É possível criar um arquivo de dados de texto utilizando o CorelDRAW ou um editor de texto. Você pode editar os dados do arquivo de origem de dados a qualquer momento.

Criar um documento de formulário

A criação de documentos de formulário se assemelha à criação de desenhos comuns. Porém, em documentos de formulário, são inseridos campos de mesclagem, que são substituídos por informações da origem de dados durante a mesclagem.

Associar um documento de formulário a um arquivo de origem de dados

Quando se usa o CorelDRAW para criar um arquivo de dados ou ao importar um arquivo de dados existente no CorelDRAW, o arquivo de dados é associado ao documento de formulário. A associação é sempre armazenada com o documento e não pode ser alterada.

Executar uma mesclagem

CorelDRAW oferece diversas opções de saída para documentos mesclados. O documento mesclado pode ser impresso ou salvo em um novo documento. Ao imprimir um documento mesclado, o documento de formulário é mesclado ao documento de origem de dados durante a impressão. Quando o arquivo mesclado é salvo em um novo arquivo, o aplicativo mescla o documento de formulário com os dados do arquivo de origem de dados em um novo arquivo do CorelDRAW. Esse arquivo pode ser utilizado para visualizar a saída final e fazer pequenos ajustes antes de imprimir. Para alterações mais relevantes, como a adição ou reposicionamento de campos de mesclagem ou a adição de novos registros, é necessário trabalhar no documento de formulário.

Para criar um arquivo de fonte de dados utilizando CorelDRAW

1. Clique em **Arquivo** ▶ **Impressão mesclada** ▶ **Criar/carregar campos de mesclagem** para abrir o assistente de **Impressão mesclada**.
2. Ative a opção **Criar novo texto** e clique em **Avançar**.
3. Na página **Adicionar campos**, execute pelo menos uma das seguintes ações:
   - Para criar um campo de texto, digite um nome de campo na caixa **Campo de texto**, clique em **Adicionar** e depois em **Avançar**.
   - Para criar um campo numérico, digite um nome de campo na caixa **Campo numérico**, clique em **Adicionar** e depois em **Avançar**.
4. Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, proceda de uma das seguintes formas:
   - Para adicionar um registro, clique em **Novo** e depois em **Avançar**.
   - Para adicionar dados a um campo, clique nesse campo, digite os dados e clique em **Avançar**.
   - Para modificar os dados existentes em um campo, clique nesse campo, modifique os dados e clique em **Avançar**.

5 Ative a caixa de seleção **Salvar configuração de dados como**.

6 Digite um nome de arquivo, escolha a unidade e a pasta em que deseja salvar o arquivo e clique em **Concluir**.

Você também pode

Aplicar formatação aos dados em um campo numérico	Na página **Adicionar campos** do assistente de **Impressão mesclada**, clique em um campo numérico da lista e escolha um formato da caixa de listagem **Formato numérico**. Diferentes formatos numéricos estão disponíveis no CorelDRAW. Por exemplo, o formato **X,0** representa o valor `1` como `1,0`; o formato **00X** representa o valor `1` como `001`.
Incrementar automaticamente o valor em um campo numérico	Ative a opção **Incrementar continuamente o campo numérico** e especifique os valores inicial e final nas caixas correspondentes.
Alterar a ordem de campos de mesclagem	Selecione um campo da lista e clique em **Mover para cima** ou **Mover para baixo**.
Excluir um registro	Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, clique em **Excluir**.
Visualizar registros	Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, escolha uma das seguintes opções da caixa de listagem **Exibição atual**: • **Todos os registros** — permite exibir todos os registros de um arquivo de dados de origem • **Registro simples** — permite exibir um registro de cada vez
Procurar registros	Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, clique em um dos seguintes botões: • **Primeiro registro** • **Próximo registro** • **Registro anterior** • **Último registro**
Localizar texto em um arquivo de dados	Na página **Adicionar ou editar registros** do assistente de **Impressão mesclada**, digite um termo de pesquisa na caixa e pressione **Enter**.

Para editar os campos e registros de uma origem de dados existente, clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Editar campos de mesclagem** e siga as instruções do assistente de **Impressão mesclada**.

Para criar uma origem de dados utilizando um editor de texto

1 Abra um editor de texto e crie um novo arquivo.

2 Na primeira linha, digite o número de campos de mesclagem a serem inseridos no desenho. Por exemplo:

```
3
```

3 Na segunda linha, digite os nomes dos campos de mesclagem separados por barra invertida. Cada campo de mesclagem deve começar e terminar com barra invertidas. Por exemplo:

```
\Nome\\Data\\Instrutor\
```

4 Nas linhas seguintes, digite os dados que devem aparecer no documento mesclado. Cada linha constitui um registro. Por exemplo:

```
\Pixie Parsons\\6 September 2007\\Mr. Randy Harris\
\Shirley Wilkinson\\13 January 2007\\Ms. Corinne Pitts\
```

5 Salve o arquivo como arquivo de texto ANSI (extensão **.txt**) ou como arquivo RTF.

As barras invertidas funcionam como marcadores indicando o início e o fim dos campos de mesclagem; portanto, não podem ser utilizadas como dados nos campos.

Os dados dos campos devem terminar com um caractere. Espaços ou linhas em branco antes das barras invertidas impedem a conclusão da mesclagem.

Para importar um arquivo de origem de dados

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem**.
2 No assistente de **Impressão mesclada**, ative a opção **Importar texto de um arquivo ou origem de dados ODBC** e clique em **Avançar**.
3 Ative a opção **Arquivo** e navegue até a unidade e a pasta em que o arquivo de dados está armazenado.
4 Escolha um arquivo.
5 Clique em **Abrir**.
6 Clique em **Avançar**.
7 Siga as instruções do assistente de **Impressão mesclada**.

Para importar um arquivo de origem de dados ODBC

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem**.
2 No assistente de **Impressão mesclada**, ative a opção **Importar texto de um arquivo ou origem de dados ODBC** e clique em **Avançar**.
3 Ative a opção **Origem de dados ODBC** e clique em **Selecionar origem de dados ODBC**.
4 Na caixa de diálogo **Selecionar origem de dados**, clique na guia **Origem de dados da máquina**.
5 Em **Nome da origem de dados**, selecione **Arquivos do Excel** e clique em **OK**.
6 Na caixa de diálogo **Selecionar pasta de trabalho**, escolha o banco de dados a ser importado e clique em **OK**.

Para criar um documento de formulário

1 Abra o desenho no qual deseja inserir os campos de mesclagem.
2 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Criar/carregar campos de mesclagem**.
3 Siga as instruções do assistente de **Impressão mesclada** para associar o desenho a um arquivo de origem de dados e saia do **Assistente de impressão mesclada**.
   A barra de ferramentas **Impressão mesclada** é exibida.
4 Na barra de propriedades **Impressão mesclada**, escolha um nome de campo na caixa de listagem **Campo** e clique em **Inserir**.
   CorelDRAW coloca o campo de mesclagem no centro da exibição atual. Para alterar o posicionamento do campo de mesclagem, arraste-o para outra região da página do desenho.
5 Repita a etapa 4 para inserir outros campos.

Para executar uma mesclagem e imprimir o documento

1 Faça uma das opções abaixo:
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Executar mesclagem**.
   - Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**. Na caixa de diálogo **Executar mesclagem**, ative a opção **Executar impressão mesclada** e clique em **OK**.
   - Na barra de ferramentas **Impressão mesclada**, clique em **Mesclar a novo documento** e em **Imprimir**.
2 Especifique quaisquer configurações da impressora.
3 Clique em **Imprimir**.

Se desejar imprimir todos os registros e páginas, ative a opção **Documento atual**.

Para executar uma mesclagem e salvar o documento em um novo arquivo

- Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada** ▸ **Mesclar a novo documento**.

Também é possível executar uma mesclagem e salvar o documento em um novo arquivo clicando em **Mesclar a novo documento** na barra de ferramentas **Impressão mesclada**.

Exibir resumos de verificação prévia

A verificação prévia confere o status de seu arquivo antes que você decida imprimi-lo e fornece um resumo de questões e problemas possíveis e sugestões para resolvê-los. Especifique quais problemas a Verificação prévia deverá examinar. Também salve as configurações da Verificação prévia. Para obter mais informações sobre configurações específicas de Verificação prévia, consulte:

- Para verificar problemas relacionados à impressão de um documento, consulte "Para exibir um resumo de problemas de um trabalho de impressão" na página 546.
- Para verificar problemas relacionados à publicação de um arquivo PDF, consulte "Para visualizar o resumo da verificação prévia de um arquivo PDF" na página 607.
- Para verificar problemas relacionados à exportação no Adobe Illustrator (AI), consulte "Para exibir o resumo da verificação prévia de um arquivo AI" na página 615.
- Para verificar problemas relacionados à exportação em um arquivo SWF, consulte "Para exibir o resumo dos problemas de um arquivo Adobe Flash" na página 645.
- Para verificar problemas relacionados à exportação em um arquivo SVG, consulte "Scalable Vector Graphics (SVG)" na página 641.

CorelDRAW® X7

Preparar arquivos para prestadores de serviços de impressão

O CorelDRAW permite preparar um trabalho de impressão para envio a um prestador de serviços de impressão.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Preparar um trabalho de impressão para um prestador de serviços de impressão

Utilize o assistente Coletar para saída para orientá-lo durante o processo de envio de um arquivo a um prestador de serviços de impressão. O assistente simplifica processos como criação de arquivos PDF e CDR, coleta das diferentes partes necessárias para a produção de uma imagem e cópia da imagem original, de arquivos de imagens incorporadas e de fontes.

É possível imprimir um desenho em arquivo, o que permite que o prestador de serviços de impressão envie o arquivo diretamente para um dispositivo de saída. Se não tiver certeza sobre quais configurações escolher, consulte o prestador de serviços de impressão.

Para obter mais informações sobre impressão comercial, consulte "Trabalhar com um prestador de serviços de impressão" na página 570.

Para usar o assistente Coletar para saída

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Coletar para saída**.

2 Ative uma das opções a seguir:
- **Coletar automaticamente todos os arquivos associados ao documento**
- **Escolher um perfil de impressão (arquivo .CSP) para coletar somente arquivos específicos**

3 Siga as instruções do assistente **Coletar para saída**.

As configurações de arquivos PDF para o prestador de serviços de impressão e as configurações de **Pré-impressão** são idênticas. Para obter informações sobre o estilo **PDF para pré-impressão**, consulte "Exportar documentos como arquivos PDF" na página 597.

Para imprimir um arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Geral**.
3 Na área **Destino**, ative a caixa de seleção **Imprimir para arquivo**.
4 Clique na seta do menu desdobrável e clique em um dos seguintes comandos:
   - **Para Macintosh** — salva o desenho para que possa ser lido em um computador Macintosh
   - **Arquivo único** — imprime todas as páginas de um documento em um único arquivo
   - **Páginas em arquivos separados** — imprime cada página em um arquivo separado
   - **Chapas em arquivos separados** — imprime cada chapa em um arquivo separado
5 Clique em **Imprimir**.
6 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Salvar como tipo**:
   - **Arquivo de impressão** — salva o arquivo como arquivo PRN
   - **Arquivo PostScript** — salva o arquivo como arquivo PS
7 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
8 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
9 Clique em **Salvar**.

Se preferir não preparar arquivos PostScript, os prestadores de serviço de impressão que possuem o aplicativo no qual você criou o trabalho podem receber os arquivos originais (por exemplo, arquivos do CorelDRAW) e aplicar as configurações de pré-impressão necessárias.

Trabalhar com layouts de imposição

O trabalho com layouts de imposição permite imprimir mais de uma página de um documento em cada folha de papel. É possível selecionar um layout de imposição predefinido para criar revistas e livros a serem impressos em uma impressora de impressão comercial; produzir documentos que envolvem cortes e dobras, como etiquetas de endereçamento, cartões de visita, panfletos ou cartões de felicitação, ou imprimir várias miniaturas de um documento em uma página. Também é possível editar um layout de imposição predefinido ou criar um layout personalizado.

Selecione um método de encadernação escolhendo um dos três métodos de encadernação predefinidos ou personalize um método de encadernação. Ao escolher um método de encadernação predefinido, todas as assinaturas, exceto a primeira, são automaticamente organizadas.

As páginas podem ser organizadas em uma assinatura manual ou automaticamente. Ao organizar as páginas automaticamente, é possível escolher o ângulo da imagem. Se houver mais de uma página na horizontal ou vertical, é possível especificar o tamanho dos espaços entre colunas de uma página para outra. Por exemplo, você pode escolher a opção de espaçamento automático entre colunas, que dimensiona os espaços entre as colunas de forma que as páginas do documento preencham todo o espaço disponível no layout.

Quando imprimir em uma impressora de mesa, ajuste as margens para acomodar a área não imprimível da página. Se a margem for menor que a área não imprimível, as bordas de algumas páginas ou marcas de impressora poderão ser cortadas pela impressora.

Para escolher uma escala de desenho predefinida

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Escolha um layout de imposição na caixa de listagem **Layout de imposição**.

O layout escolhido não afeta o documento original, somente a maneira como ele é impresso.

Para editar um layout de imposição

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Escolha um layout de imposição na caixa de listagem **Layout de imposição**.

4 Clique em **Editar**.

5 Edite as configurações de layout de imposição.

6 Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar layout de imposição**.

7 Digite um nome para o layout de imposição na caixa **Salvar como**.

Ao editar um layout de imposição, salve-o com um novo nome para que as configurações do layout de imposição predefinido não sejam substituídas.

Para selecionar um método de encadernação

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Clique na ferramenta **Layout de imposição** .

3 Selecione **Editar configurações básicas** na caixa de listagem **O que editar** na barra de propriedades.

4 Digite valores nas caixas **Páginas horizontais/verticais**.

Para que a página tenha face dupla, clique no botão **Face simples/dupla** .

5 Escolha um dos métodos de encadernação a seguir na caixa de listagem **Modo de encadernação**:

- **Encadernação perfeita** — recorta páginas individuais e cola-as na lombada.
- **Montagem em camadas** — dobra páginas e insere uma dentro da outra
- **Agrupamento e corte** — agrupa e empilha todas as assinaturas juntas
- **Encadernação personalizada** — permite organizar as páginas que são impressas em cada assinatura

Se você selecionar **Montagem em camadas** ou **Encadernação personalizada**, digite um valor na caixa correspondente.

Ao clicar em **Layout de face simples/dupla** para impressão em face dupla e se estiver imprimindo em um dispositivo de impressão que não imprima frente e verso, um assistente fornecerá, automaticamente, instruções de como inserir o papel na impressora, de forma que seja possível imprimir em ambas as páginas.

Para organizar páginas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.

2 Clique na ferramenta **Layout de imposição** .

3 Selecione **Editar posições das páginas** na caixa de listagem **O que editar** na barra de propriedades.

4 Clique em um dos botões a seguir:

- **Ordenação automática inteligente** — organiza automaticamente as páginas em uma assinatura
- **Ordenação automática sequencial** — organiza as páginas da esquerda para a direita e de cima para baixo

- **Ordenação automática clonada** — coloca a página de trabalho em cada quadro da página imprimível

  Para organizar a numeração de páginas manualmente, especifique o nome e o número da página na caixa **Número sequencial de página**.

5. Escolha um ângulo na caixa de listagem **Rotação da página**.

Para editar espaço entre colunas

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.
2. Clique na ferramenta **Layout de imposição**.
3. Selecione **Editar espaços entre fileiras/colunas e acabamento** na caixa de listagem **O que editar** na barra de propriedades.
4. Clique em um dos botões a seguir:
   - **Espaçamento automático entre colunas** — dimensiona os espaços entre colunas para que as páginas do documento preencham todo o espaço disponível no layout
   - **Espaços entre colunas/fileiras iguais** — permite definir espaços horizontais e verticais iguais entre colunas/fileiras
5. Clique em um dos botões a seguir:
   - **Local do recorte** — insere marcas de recorte entre as páginas
   - **Local da dobra** — insere marcas de dobra entre as páginas

Ao selecionar **Espaços entre colunas/fileiras iguais**, especifique um valor na caixa **Espaço entre colunas/fileiras**.

O espaço entre colunas pode ser editado apenas se você selecionou um layout de imposição com duas ou mais páginas horizontais e verticais.

Para ajustar margens

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.
2. Clique na ferramenta **Layout de imposição**.
3. Selecione **Editar margens** na caixa de listagem **O que editar** na barra de propriedades.
4. Clique em um dos botões a seguir:
   - **Margens automáticas** — define automaticamente as margens
   - **Margens iguais** — permite tornar a margem direita igual à esquerda e a margem inferior igual à superior

Se você clicar no botão **Margens iguais**, deve especificar valores nas caixas **Margens superior/esquerda**.

Ao preparar um trabalho para impressão comercial, o prestador de serviços de impressão pode solicitar tamanhos mínimos de margens, como para prendedores de páginas e marcas da impressora.

Imprimir marcas da impressora

Imprimir as marcas da impressora permite exibir em uma página informações sobre como um documento deve ser impresso. É possível especificar a posição das marcas da impressora na página.

As marcas da impressora disponíveis são as seguintes:

- **Marcas de corte/dobra** — representam o tamanho do papel e são impressas nos cantos da página. Você pode imprimir marcas de corte/dobra para que elas o orientem na aparagem do papel. Se imprimir várias páginas por folha (por exemplo, duas linhas por duas colunas), você pode optar por imprimir as marcas de corte/dobra na borda de fora da página para que todas as marcas de corte/dobra sejam removidas depois do processo de corte ou optar por adicionar as marcas de corte em cada linha e coluna. As marcas de corte/dobra asseguram que as marcas apareçam em cada placa de separação de um arquivo CMYK.

- **Limite de sangramento** — determina quanto uma imagem pode se estender além das marcas de corte. Ao utilizar um sangramento para estender o trabalho de impressão até a borda da página, é necessário definir um limite de sangramento. Um sangramento exige que o papel em que a impressão está sendo feita seja maior do que o tamanho do papel final desejado e o trabalho de impressão deve estender-se além da borda do tamanho do papel final.
- **Marcas de registro** — são necessárias para alinhar o filme para fazer a prova ou imprimir as chapas de impressão a cores. Elas são impressas em todas as folhas de uma separação de cores.
- **Barra de calibragem colorida** — escala de cores impressa em cada folha de uma separação de cores que assegura a reprodução correta das cores. Para ver as barras de calibragem do trabalho de impressão, o tamanho da página do trabalho de impressão dever ser maior do que o tamanho da página do trabalho que você está imprimindo.
- **Escala de densitômetro** — é uma série de caixas cinzas, indo do claro ao escuro. Essas caixas são necessárias para testar a densidade das imagens de meio-tom. Posicione a escala de densitômetro em qualquer lugar da página. Você pode também personalizar os níveis de cinza exibidos em cada um dos sete quadrados na escala de densitômetro.
- **Números de página** — ajuda a agrupar as páginas de uma imagem que não inclui nenhum número de página ou que não contém os números que correspondam à quantidade real de páginas
- **Informações do arquivo** — imprime informações sobre o arquivo, como perfil de cor; configurações de meio-tom; nome, data e hora em que a imagem foi criada; número da chapa e o nome do trabalho

ara imprimir marcas de corte e dobra

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Pré-impressão**.

3 Na área **Marcas de corte/dobras**, ative a caixa de seleção **Marcas de corte/dobra**.

Para imprimir todas as marcas de corte/dobra, desative a caixa de seleção **Somente exterior**.

Para imprimir as marcas de corte e de dobra, certifique-se de que o papel da impressão seja 1,27 cm maior, em todos os lados, do que o tamanho da página da imagem que está sendo impressa.

Para definir marcas de corte e dobra, consulte “Para editar espaço entre colunas” na página 560.

Para imprimir marcas compostas de corte e dobra

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.

3 Escolha **Marcas de corte compostas (PS)** na lista **Opção**.

4 Escolha **Saída em todas as chapas** na caixa de listagem **Configuração**.

Para definir um limite de sangramento

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Ative a caixa de seleção **Limite de sangramento**.

4 Digite um valor na caixa **Limite de sangramento**.

Em geral, um limite de sangramento de 0,3 a 0,6 cm é suficiente. Qualquer objeto estendido além desse limite utilizará memória desnecessariamente e poderá causar problemas quando várias páginas com sangramento forem impressas em uma única folha de papel.

Para imprimir marcas de registro

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Marcas de registro**, ative a caixa de seleção **Imprimir marcas de registro**.
4 Escolha um estilo de marca de registro no seletor **Estilo**.

Para imprimir as marcas de registro, certifique-se de que o papel da impressão seja 1,27 cm maior, em todos os lados, do que o tamanho da página da imagem que está sendo impressa.

Para imprimir barras de calibragem de cores e escalas de densitômetro

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Barras de calibragem**, ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Barra de calibragem de cores**
- **Escalas de densitômetro**

Para personalizar os níveis de cinza em um dos quadrados da escala de densitômetro, escolha o número apropriado na lista **Densidades** (os valores mais baixos representam os quadrados mais claros) e digite uma nova densidade para o quadrado.

Para imprimir números de páginas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Informações do arquivo**, ative a caixa de seleção **Imprimir números de página**.

Para posicionar o número da página dentro da página, ative a caixa de seleção **Posicionar na página**.

Para imprimir informações do arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Informações do arquivo**, ative a caixa de seleção **Imprimir informações do arquivo**.
4 Digite um nome para o trabalho na caixa **Imprimir informações do arquivo**.

Para posicionar as informações do arquivo dentro da página, ative a caixa de seleção **Posicionar na página**.

Para posicionar as marcas da impressora

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de impressão**.
2 Clique na ferramenta **Posição das marcas** .
3 Clique no botão **Retângulo das marcas de posição automática** na barra de propriedades.
4 Digite valores nas caixas **Retângulo das marcas de alinhamento**.

Você pode também alterar a posição das marcas da impressora clicando no ícone de uma marca da impressora na janela de visualização de impressão e arrastando a caixa delimitadora.

Para fixar as marcas da impressora na caixa delimitadora do objeto, em vez de caixa delimitadora da página, clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**, clique na guia **Pré-impressão** e ative a caixa de seleção **Marcas para objetos**.

Manter vínculos OPI

A OPI (Open Prepress Interface) permite a utilização de imagens de baixa resolução como marcadores de posição para as imagens de alta resolução que aparecem no trabalho final. Quando um prestador de serviços de impressão recebe o arquivo, o servidor OPI substitui os marcadores de posição de baixa resolução pelas imagens de alta resolução.

Para manter vínculos OPI

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **PostScript**.

3 Ative a caixa de seleção **Manter vínculos OPI**.

A opção **Manter vínculos OPI** está disponível somente para dispositivos PostScript.

Reduza o tempo de trabalho com a utilização das soluções de servidor OPI e de gerenciamento de impressão, como Creo Color Central. Amostras de baixa resolução são criadas automaticamente com base nos originais de alta resolução e são colocadas no CorelDRAW. Esses arquivos contêm seus próprios comentários OPI, que o servidor Creo Color Central reconhece quando recebe o trabalho e, em seguida, substitui a versão em baixa resolução do arquivo pela versão de alta resolução.

As imagens de baixa resolução devem ser sinalizadas como imagens OPI (isso deve ser feito usando um software de terceiros) para poder importá-las em um documento.

Imprimir separações de cores

Ao enviar trabalhos em cores a um prestador de serviços de impressão ou gráfica, é necessário que você ou o prestador de serviços de impressão crie separações de cores. As separações de cores são necessárias, pois a impressora normalmente aplica somente uma cor de tinta por vez a uma folha de papel. Você pode especificar as separações de cores a serem impressas, incluindo a ordem em que serão impressas.

As impressoras produzem cor com a utilização de cor composta ou cor exata, ou ambas. É possível converter cores exatas em cores compostas no momento da impressão. Para obter mais informações sobre cores exatas e compostas, consulte “Escolher cores” na página 256.

Ao definir as telas de meio-tom para imprimir separações de cor, recomenda-se que você use as configurações padrão; caso contrário, as telas poderão ser definidas de modo incorreto, resultando em padrões moiré indesejáveis e em reprodução de cor de má qualidade. No entanto, se você estiver usando uma fotocompositora, a tecnologia de tela deve ser ajustada para corresponder ao tipo de fotocompositora utilizada pelo prestador de serviços de impressão. Antes de personalizar uma tela de meio-tom, consulte o prestador de serviços de impressão para determinar a configuração correta.

Quando existem áreas de impressão sobrepostas, pode-se escolher como elas serão impressas. Para obter mais informações sobre impressão sobreposta, consulte “Trabalhar com cobertura de cores e impressão sobreposta” na página 564.

Para imprimir separações de cores

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Imprimir separações**.

Para imprimir separações de cores específicas, clique na guia **Separações** e ative a caixa de seleção correspondente na lista de separações de cores.

É possível alterar a ordem em que as separações de cores são impressas ativando a caixa de seleção **Usar configurações avançadas** na área **Opções**. Na lista de separações, na parte inferior da caixa de diálogo, clique na coluna **Ordenar** ao lado da separação de cores a ser alterada. Escolha um novo valor de ordenação na caixa de listagem.

Para imprimir separações usando um perfil de cores diferente do perfil de cores do documento, clique na guia **Cor** e escolha um perfil de cores na caixa de listagem **Corrigir cores usando o perfil de cores**.

Para converter cores exatas em cores compostas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Imprimir separações**.
4 Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em**.

A alteração das cores exatas para cores compostas não afeta o arquivo CorelDRAW original; o que é afetado é a maneira como as cores são enviadas à impressora.

Para personalizar uma tela de meio-tom

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Imprimir separações**.
4 Clique na guia **Separações**.
5 Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Usar configurações avançadas**.
6 Clique em **Avançadas**.
7 Altere qualquer uma das configurações abaixo:
   - **Tecnologia de tela**
   - **Resolução**
   - **Tela básica**
   - **Tipo de meio-tom**

Você pode definir a frequência da tela, o ângulo da tela e as opções de impressão sobreposta para cores exatas e cores compostas. Por exemplo, no caso de um preenchimento gradiente composto por duas cores exatas, defina uma cor para impressão a 45 graus e outra a 90 graus.

Trabalhar com cobertura de cores e impressão sobreposta

Quando as cores são cobertas, elas são sobrepostas intencionalmente para que os problemas de alinhamento com as separações impressas passem despercebidos. Na cobertura manual, uma cor deve se sobrepor à outra. A impressão sobreposta é obtida com a impressão de uma cor sobre outra. A cobertura impressa de forma sobreposta funciona melhor quando a cor superior é muito mais escura do que a cor subjacente; caso contrário, o resultado poderá ser uma terceira cor indesejável (por exemplo, o ciano sobre o amarelo pode gerar um objeto verde). Em alguns casos, você pode realmente querer que uma terceira cor seja criada, imprimindo, por exemplo, duas cores exatas sobrepostas para criar a terceira cor.

A mistura de cores impressas sobrepostas dependerá do tipo das cores e da tinta usadas na mistura, além dos tipos de objetos sobrepostos na impressão. Por exemplo, um objeto que usa cor CMYK é impresso sobreposto de forma diferente de um objeto que utiliza cor exata. Os bitmaps também são impressos sobrepostos de um modo diferente dos objetos vetoriais. Você pode visualizar uma simulação de como a mistura das cores impressas sobrepostas ficará, usando os modos de exibição **Aperfeiçoada** e **Simular impressões sobrepostas**. Para obter

mais informações sobre como escolher um modo de visualização, consulte “Escolher modos de exibição” na página 45. Podem ocorrer variações entre a visualização e a versão impressa, dependendo da impressora utilizada.

Quando você estiver pronto para imprimir, poderá optar por preservar as configurações de sobreposição na impressão para cobrir objetos de um documento ou misturar as cores sobrepostas para criar um efeito especial. Você também pode optar por separar as áreas impressas para que apenas a cor superior fique visível. Se você imprimir uma versão de prova do arquivo, simule impressões sobrepostas. A simulação de impressões sobrepostas converte o arquivo em bitmaps e imprime-o usando apenas cores compostas.

Você pode definir um grupo de objetos a serem impressos de forma sobreposta. Você pode permitir texto para a impressão sobreposta de objetos em excesso. É possível imprimir bitmaps sobrepostos ou cada um dos preenchimentos ou contornos (ou ambos) do objeto vetorial. Além disso, pode-se também imprimir de forma sobreposta separações de cores específicas e determinar em que ordem elas serão impressas e se você deseja a impressão sobreposta de gráficos, textos ou ambos.

Os dois métodos para a cobertura automática de cores são sempre fazer a impressão sobreposta de preto e dispersão automática. A impressão sobreposta de preto cria uma cobertura de cor, fazendo com que qualquer objeto que contenha 95% ou mais de preto seja impresso sobreposto a qualquer objeto subjacente. Essa é uma opção útil para uma arte-final que contenha uma grande quantidade de texto preto, mas deve ser utilizada com critério em artes-finais que contenham muitos elementos gráficos. É possível ajustar o limiar se o prestador de serviços de impressão recomendar um valor limiar de preto diferente de 95%.

A dispersão automática cria uma cobertura de cores, atribuindo um contorno a um objeto da mesma cor de seu preenchimento e fazendo com que ele seja impresso sobreposto aos objetos subjacentes. A dispersão automática é criada para todos os objetos no arquivo que satisfazem três condições: eles ainda não têm um contorno, possuem um preenchimento uniforme e ainda não foram atribuídos a impressão sobreposta.

Para obter informações sobre as opções avançadas de cobertura, consulte “Especificar configurações de cobertura RIP” na página 567.

Para preservar ou ignorar impressões sobrepostas ao imprimir

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Escolha uma das seguintes opções:
- **Imprimir imagem composta**
- **Imprimir separações**

4 Clique em uma das seguintes guias:
- **Separações**
- **Composição**

5 Na caixa de listagem **Impressões sobrepostas do documento**, escolha uma das seguintes opções:
- **Ignorar** — não imprime áreas sobrepostas; a cor superior é impressa e as cores subjacentes são separadas
- **Preservar** — preserva áreas de impressão sobreposta

Para simular uma impressão sobreposta

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Imprimir imagem composta.**

4 Clique na guia **Composição**.

5 Na caixa de seleção **Impressões sobrepostas do documento**, escolha **Simular**.
A opção **Simular** converte o arquivo em bitmap; o arquivo é impresso com cores compostas.

Para imprimir objetos selecionados sobrepostos

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** e escolha uma das seguintes opções:
- **Impressão sobreposta do contorno**

- **Impressão sobreposta do preenchimento**
- **Sobrepor impressão de bitmap**

Você também pode definir a impressão sobreposta de um objeto clicando com o botão direito do mouse sobre ele e escolhendo uma opção de impressão sobreposta no menu contextual.

Para imprimir texto em objetos subjacentes

1 Usando a ferramenta **Texto**, selecione o texto.

2 Na área **Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta do preenchimento**.

Para sobrepor separações de cores selecionadas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Imprimir separações**.

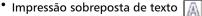
4 Clique na guia **Separações**.

5 Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Usar configurações avançadas**.

6 Clique em **Avançadas**.

7 Na caixa de diálogo **Configurações de separações avançadas**, escolha uma separação de cor na caixa de listagem **Tecnologia de tela**.

8 Na coluna **Impressão sobreposta**, clique em uma ou nas duas opções seguintes:

- **Impressão sobreposta de gráfico**
- **Impressão sobreposta de texto**

Os ícones aparecem mais escuros quando a separação está definida para impressão sobreposta.

É possível alterar a ordem na qual as separações de cores são impressas selecionando uma separação de cores e escolhendo uma ordem na caixa de listagem **Ordenar**.

Para cobrir sempre através da impressão sobreposta de preto

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Escolha uma das seguintes opções:

- **Imprimir imagem composta**
- **Imprimir separações**

4 Clique em uma das seguintes guias:

- **Separações**
- **Composição**

5 Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta de preto sempre**.

Para definir o limiar de impressão sobreposta de preto

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Impressão**.

3 Escolha **Limiar de impressão sobreposta de preto (PS)** na lista **Opção**.

4 Escolha um número na caixa de listagem **Configuração**.

O número escolhido representa a porcentagem de preto acima da qual os objetos pretos serão impressos de forma sobreposta.

Para cobrir através de dispersão automática

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Escolha uma das seguintes opções:

- **Imprimir imagem composta**
- **Imprimir separações**

4 Clique em uma das seguintes guias:

- **Separações**
- **Composição**

5 Na área **Cobertura PostScript** ou **Cobertura**, execute um dos procedimentos a seguir:

- Ative a opção **Dispersão automática** e digite um valor na caixa **Máxima**.
- Ative a opção **Largura fixa** e digite um valor na caixa **Largura**.

6 Digite um valor na caixa **Texto acima**.

O valor digitado na caixa **Texto acima** representa o tamanho mínimo no qual a dispersão automática é aplicada. Se você definir esse valor muito baixo, um texto pequeno poderá ficar ilegível quando a dispersão automática for aplicada.

A quantidade de dispersão atribuída a um objeto depende do valor máximo de cobertura especificado na caixa **Máxima** e da cor do objeto. Quanto mais clara a cor, maior será a porcentagem do valor máximo de cobertura. Quanto mais escura a cor, menor será a porcentagem do valor máximo de cobertura.

Especificar configurações de cobertura RIP

A cobertura RIP permite especificar configurações de cobertura avançadas. Antes de selecionar cobertura RIP, verifique se a impressora PostScript 3 suporta a cobertura RIP.

Você pode selecionar uma largura de cobertura — o valor em que uma cor se espalha sobre outra. Também é possível especificar o posicionamento da cobertura de imagem, que determina onde a cobertura ocorre. Por exemplo, é possível especificar se a cobertura é uma restrição ou um espalhamento, dependendo da densidade neutra das cores adjacentes. A densidade neutra indica a iluminação ou escurecimento de uma cor e ajuda a determinar como as cores adjacentes se dispersam umas nas outras.

É possível especificar um limiar no qual uma cobertura é criada especificando um limite de cobertura de etapa. Se as cores de cobertura tiverem densidades neutras similares, o posicionamento da cobertura é ajustado de modo correspondente. O limite de cobertura de etapa especifica um limiar no qual a cobertura é ajustada.

Antes da cobertura, é possível configurar as tintas; por exemplo, é possível configurar uma tinta como opaca, como no caso de uma tinta metálica, de forma que nada apareça através dela. Para reduzir a visibilidade de uma cobertura, diminua a quantidade de cor de tinta em uma cobertura. Isso é especialmente útil no caso de cores pastel, cores contrastantes e cores com densidades neutras similares.

Para selecionar a largura de uma cobertura

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Imprimir imagem composta**.

4 Clique na guia **PostScript**.

5 Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.

6 Clique na guia **Composição**.

7 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript nível 3 em RIP**.
8 Clique em **Configurações**.
9 Digite um valor na caixa **Largura da cobertura**.

Se cobrir o preto, digite um valor na caixa **Largura da cobertura preta**.

Para selecionar as opções de Cobertura RIP é necessário selecionar **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade** na guia **PostScript** na caixa de diálogo **Imprimir**.

Para especificar a posição da cobertura da imagem

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Imprimir imagem composta**.
4 Clique na guia **PostScript**.
5 Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.
6 Clique na guia **Composição**.
7 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript nível 3 em RIP**.
8 Clique em **Configurações**.
9 Na caixa de listagem **Posicionamento da cobertura da imagem**, escolha um dos seguintes posicionamentos:
- **Densidade neutra** — é usada para determinar o objeto mais claro e, assim, a direção e o posicionamento da cobertura
- **Restrição** — usado para cobrir um objeto de fundo escuro para uma imagem de fundo claro
- **Dispersão** — usado para cobrir um objeto de fundo claro para uma imagem de fundo escura
- **Linha central** — usado quando imagens e objetos adjacentes têm densidades neutras parecidas ou quando a densidade de imagem é alterada na borda de um objeto

Para cobrir um objeto para uma imagem, ative a caixa de seleção **Cobrir objetos para imagens**.

Para especificar um limiar

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Imprimir imagem composta**.
4 Clique na guia **PostScript**.
5 Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.
6 Clique na guia **Composição**.
7 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript 3 em RIP**.
8 Clique em **Configurações**.
9 Digite um valor em uma ou mais caixas a seguir:
- **Limite de etapas** — especifica um limiar entre as variações de cores. Quanto mais baixo for o valor do limiar, maior será a probabilidade de criação de uma cobertura.
- **Limite do preto** — especifica o limite no qual o preto composto é considerado preto puro
- **Limite da densidade do preto** — especifica o valor de densidade neutra da tinta preta
- **Limite da cobertura deslizante** — especifica a diferença entre as densidades neutras de cores adjacentes nas quais uma cobertura é ajustada (deslizada) do lado mais escuro de uma borda de cor em direção à linha central. Quanto menor o limite de cobertura deslizante, mais gradual a transição.

Para selecionar as opções de cobertura RIP é necessário selecionar **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade** na guia **PostScript** na caixa de diálogo **Imprimir**.

Para definir tintas para cobertura

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Imprimir imagem composta**.
4 Clique na guia **Composição**.
5 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript nível 3 em RIP**.
6 Clique em **Configurações**.
7 Na coluna **Tipo**, selecione uma das opções a seguir para cada separação de cor:
   - **Transparente** — a tinta selecionada não é coberta, mas tudo o que estiver abaixo dela sim
   - **Densidade neutra** — a densidade neutra da tinta selecionada determina como ela é tratada
   - **Opaco** — a tinta selecionada é tratada como opaca
   - **Ignorar opaco** — a tinta selecionada não é coberta, nem aquilo que estiver abaixo dela

Para selecionar as opções de cobertura RIP é necessário selecionar **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade** na guia **PostScript** na caixa de diálogo **Imprimir**.

Para selecionar a redução de cor de uma cobertura

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Imprimir imagem composta**.
4 Clique na guia **Composição**.
5 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript 3 em RIP**.
6 Clique em **Configurações**.
7 Digite um valor na caixa **Redução de cores da cobertura**.

Um valor de redução de 100% indica que não há redução, enquanto um valor mais baixo reduz a densidade neutra.

Imprimir em filme

Configure um trabalho de impressão para produzir imagens em negativo. Uma fotocompositora produz imagens em filme que podem ser produzidas como negativos, dependendo do dispositivo de impressão utilizado. Consulte o prestador de serviços de impressão para determinar se é possível produzir imagens em filme.

É possível especificar a impressão com a emulsão para baixo. A impressão com a emulsão para baixo produz imagens invertidas em impressoras de mesa.

Para imprimir um negativo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Configurações de papel/filme**, ative a caixa de seleção **Inverter**.

Não escolha um filme negativo se estiver imprimindo em uma impressora de mesa.

Para especificar um filme com a emulsão para baixo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Configurações de papel/filme**, ative a caixa de seleção **Espelhar**.

Trabalhar com um prestador de serviços de impressão

Quando você envia um arquivo a um prestador de serviços de impressão, o prestador converte seu arquivo diretamente em filme ou chapas.

Ao preparar um trabalho para impressão comercial, é possível enviar uma arte-final em papel ou enviar o trabalho em disco. Se o trabalho for enviado em disco, o prestador de serviços de impressão necessita de um arquivo PostScript ou um arquivo nativo do aplicativo utilizado. Se estiver criando um arquivo para enviar a uma fotocompositora ou gravadora de chapas, converse com o prestador de serviços de impressão sobre as melhores configurações de formato de arquivo e de dispositivo de impressão a utilizar. Sempre forneça uma impressão final do trabalho ao prestador de serviços de impressão, mesmo que seja uma representação em preto e branco. Isso ajuda o prestador de serviços de impressão a identificar e avaliar possíveis problemas.

Antes de imprimir um desenho, escolha e configure o driver do dispositivo de impressão apropriado. Consulte as instruções do fabricante do dispositivo de impressão, o prestador de serviços de impressão ou a gráfica que imprimirá o trabalho para descobrir a melhor maneira de configurar o driver do dispositivo de impressão.

Gráficos para a Web

CorelDRAW X7

Criar objetos para a Web

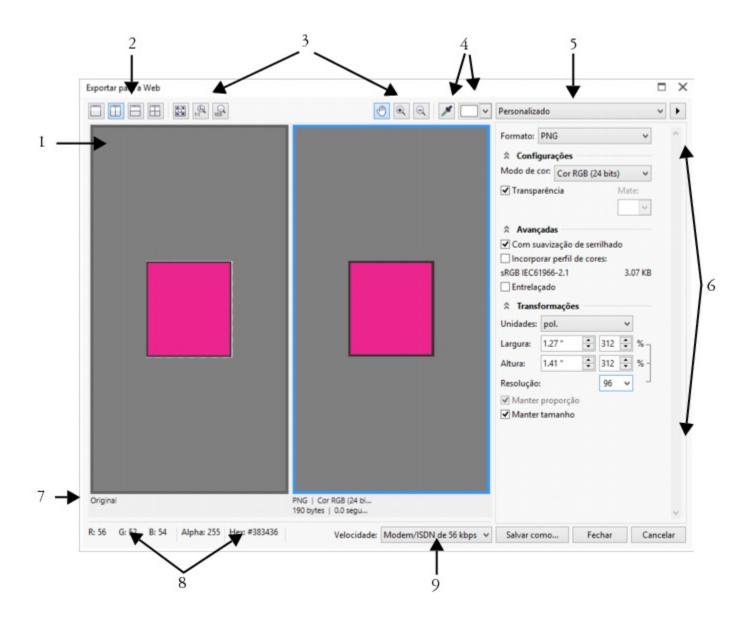
O CorelDRAW permite exportar objetos otimizados para visualização em um navegador da web. Também é possível criar efeitos de ativação interativos a partir de objetos do CorelDRAW. Além disso, você pode adicionar hyperlinks e marcadores em um desenho.

Depois de criar o objeto compatível com a web no CorelDRAW, adicione-o a um design usando uma ferramenta de criação para a web. Também é possível exportar o objeto em HTML. Para obter mais informações, consulte "Exportar em HTML" na página 585.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Exportar bitmaps para a Web

O CorelDRAW permite exportar os seguintes formatos de arquivos compatíveis com a web: GIF, PNG e JPEG.

Ao especificar opções de exportação, uma imagem pode ser visualizada com até quatro configurações diferentes. É possível comparar formatos de arquivo, configurações predefinidas, velocidades de download, compactação, tamanho do arquivo, qualidade de imagem e faixa de cores. Além disso, você pode examinar as visualizações aplicando zoom e enquadramento dentro das janelas de visualização.

Componente	Descrição
1. Janela Visualizar	Exibe uma visualização do documento.
2. Modos de visualização	Permitem visualizar os ajustes em um quadro único ou dividido.
3. Ferramentas de zoom e enquadramento	Permitem aplicar mais ou menos zoom a um documento exibido na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida com um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização.
4. Ferramenta Conta-gotas e amostra de cor	Permite obter a amostra de uma cor e exibi-la.
5. Caixa de listagem Predefinir	Permite escolher configurações de predefinição para um formato de arquivo.

Componente	Descrição
6. Configurações de exportação	Permitem personalizar configurações de exportação, como opções de exibição e tamanho.
7. Informações de formato	Permitem exibir informações do formato de arquivo, que ficam disponíveis para cada quadro de visualização.
8. Informações de cores	Exibem os valores de uma cor selecionada.
9. Caixa de listagem Velocidade	Permite escolher uma velocidade de conexão com a Internet para salvar o arquivo.

É possível exportar arquivos compatíveis com a web usando configurações predefinidas. Isso permite otimizar o arquivo, sem a necessidade de modificar configurações individuais. Você também pode personalizar as configurações para produzir um resultado específico. Por exemplo, ajustar a cor, a qualidade de exibição e o tamanho do arquivo.

Escolher um formato de arquivo compatível com a web

Esta é uma tabela de referência rápida para escolher um formato de arquivo compatível com a web.

Formato de arquivo	Ideal para
GIF	Desenhos de linhas, texto, imagens com poucas cores ou imagens com bordas aguçadas, como imagens ou logotipos digitalizados em preto e branco. O formato GIF oferece várias opções gráficas avançadas, incluindo fundos transparentes, imagens entrelaçadas e animação. Permite também criar paletas personalizadas para a imagem.
PNG	Vários tipos de imagens, incluindo fotos e desenhos de linhas. O formato de arquivo PNG (ao contrário dos formatos GIF e JPEG) suporta o canal alfa. Isso permite salvar imagens transparentes com resultados superiores.
JPEG	Fotos e imagens digitalizadas. Os arquivos JPEG usam compactação de arquivo para armazenar uma aproximação de uma imagem, o que resulta em alguma perda de dados da imagem, mas sem comprometer a qualidade da maioria das fotografias. Você pode escolher a qualidade da imagem ao salvar uma imagem — quanto maior a qualidade da imagem, maior o tamanho do arquivo.

Exportar documentos baseados em paleta

Documentos baseados em paleta, como GIF de cores da paleta e PNG de 8 bits, permitem que pixels individuais retenham seu valor de cor exato. Isso permite controlar a exibição de cores no arquivo ao exportar. Os documentos baseados em paleta também permitem introduzir transparência em um arquivo escolhendo uma cor na imagem e tornando-a transparente. Para obter informações, consulte “Exportar objetos com cores e fundos transparentes” na página 579.

Para ajustar a visualização de exportação do objeto

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Web**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Exibir o bitmap em um único quadro de visualização	Clique no botão **Visualização em tela cheia** na barra de ferramentas **Exibir**.
Exibir duas versões do bitmap em quadros lado a lado	Clique no botão **Duas visualizações verticais**.
Exibir as duas versões do bitmap com um quadro acima do outro	Clique no botão **Duas visualizações horizontais**.
Exibir quatro versões do bitmap em quadros separados	Clique no botão **Quatro visualização**.
Ajustar um bitmap na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**.
Exibir cada pixel nos dados da imagem em um único pixel na tela	Clique no botão **Zoom 1:1 pixel**.
Exibir um bitmap em seu tamanho real	Clique no botão **Ampliar para o tamanho real**.
Enquadrar outra área do bitmap	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível.
Aplicar mais zoom e menos zoom.	Ao usar a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização.
Alterar as opções de exibição do objeto em um quadro de visualização	Clique em um quadro e escolha diferentes configurações de exportação na área de configurações de exportação.

Para exportar um bitmap compatível com a web

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Web**.

2 Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha configurações predefinidas na caixa de listagem **Predefinir** no canto superior direito da caixa de diálogo.

Para modificar as configurações predefinidas, altere as opções de exportação na caixa de diálogo.

3 Clique em **Salvar como**.

4 Escolha a unidade e a pasta em que deseja salvar o arquivo.

5 Digite um nome na caixa **Nome do arquivo**.

6 Clique em **Salvar**.

Você também pode

Escolher um modo de cor	Na área **Configurações**, escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**. Esta opção não está disponível para o formato de arquivo GIF.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.

Também é possível exportar um formato compatível com a web clicando em **Arquivo** ▸ **Exportar** e escolhendo um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

Você pode escolher uma velocidade de conexão com a Internet na caixa de listagem **Velocidade** na parte inferior da caixa de diálogo.

Para redimensionar um objeto ao exportar um bitmap compatível com a web

- Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher uma unidade de medida para o bitmap	Na área **Transformação**, escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades**.
Especificar as dimensões do bitmap	Na área **Transformação**, digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**.
Redimensionar o bitmap como uma porcentagem de seu tamanho original	Na área **Transformação**, digite valores nas caixas **Largura %** e **Altura %**.
Evitar distorção mantendo a proporção entre largura e altura do bitmap	Na área **Transformação**, ative a caixa de seleção **Manter proporção**.
Especificar a resolução do bitmap	Na área **Transformação**, digite um valor na caixa **Resolução**.
Manter o tamanho do arquivo no disco rígido ao alterar a resolução do bitmap	Na área **Transformação**, ative a caixa de seleção **Manter tamanho**.

Para personalizar opções de exportação de um bitmap JPEG

1. Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha **JPEG** na caixa de listagem **Formato**.
2. Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Controlar a qualidade do documento	Na área **Configurações**, escolha uma opção de qualidade na caixa de listagem **Qualidade** ou digite um valor percentual.
Escolher uma configuração de codificação	Na área **Configurações**, escolha uma opção na caixa de listagem **Subformato**.
Desfocar a transição entre pixels adjacentes de cores diferentes	Na área **Configurações**, digite um valor na caixa **Desfocagem**.
Carregar o arquivo JPEG gradualmente em determinados navegadores da web para exibir apenas partes da imagem antes de concluir o carregamento	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Progressivo**.
Usar o método de codificação ideal para produzir o menor tamanho de arquivo JPEG	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Otimizar**.
Você também pode	
Aplicar as configurações de cores do documento	Na área **Avançado**, ative a opção **Usar configurações de cores do documento**.
Aplicar as configurações de prova de cor ao documento	Na área **Avançado**, ative a opção **Usar configurações de prova de cores**.
Ativar a impressão sobreposta de preto ao exportar em CMYK	Na área **Configurações**, ative a caixa de seleção **Imprimir sobreposição em preto**.
Aplicar uma cor mate ao fundo do objeto para ajudar a misturar as bordas de objetos com suavização de serrilhado	Na área **Configurações**, abra o seletor de cor **Mate** e clique em uma cor.

Para especificar opções de qualidade de exibição para exportar bitmaps compatíveis com a web

- Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Aplicar uma cor mate ao fundo do objeto para ajudar a misturar as bordas de objetos com suavização de serrilhado	Na área **Configurações**, abra o seletor de cor **Mate** e clique em uma cor.
Suavizar as bordas do objeto	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Com suavização de serrilhado**.
Carregar o arquivo gradualmente em determinados navegadores da web para exibir apenas partes da imagem antes de concluir o carregamento	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Entrelaçado**.

Para especificar as configurações de cor para exportar bitmaps compatíveis com a web baseados em paleta

- Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um modo de cor	Na área **Configurações**, escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**. Esta opção não está disponível para o formato de arquivo GIF.
Escolher uma paleta de cores	Na área **Configurações**, escolha uma paleta na caixa de listagem **Paleta de cores**.
Especifique uma configuração e uma quantidade de simulação	Na área **Configurações**, escolha uma opção de simulação na caixa de listagem **Simulação** e digite um valor na caixa.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.
Você também pode	
Carregar uma paleta de cores	Na área **Configurações**, clique na seta ao lado da caixa de listagem **Paleta de cores** e clique em **Carregar paleta**.
Obter amostra de uma cor e adicioná-la a uma paleta de cores	Clique em **Conta-gotas** na barra de ferramentas e, em seguida, na janela de desenho para escolher uma cor. Na área **Configurações**, clique no botão **Adicione a cor de amostra à paleta**.
Adicionar ou modificar cores	Clique duas vezes em uma amostra de cor na paleta de cores.
Escolher o número de cores que deseja exibir	Na área **Configurações**, escolha um valor na caixa de listagem **Número de cores**.
Excluir uma cor da paleta de cores	Na área **Configurações**, clique em uma cor na paleta de cores e, em seguida, no botão **Exclua a cor selecionada**.

Também é possível adicionar transparência a um documento baseado em paleta escolhendo uma cor na imagem e tornando-a transparente. Para obter informações, consulte “Exportar objetos com cores e fundos transparentes” na página 579.

Salvar e aplicar predefinições da web

As predefinições da web permitem salvar configurações personalizadas para exportar formatos de arquivo compatíveis com a web.

Para salvar uma predefinição para exportar imagens compatíveis com a web

1 Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Formato**.
2 Escolha as configurações que deseja armazenar como uma predefinição.
3 Clique na seta ao lado da caixa de listagem **Predefinir** e clique em **Salvar predefinição**.
4 Digite o nome da predefinição na caixa **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Salvar**.

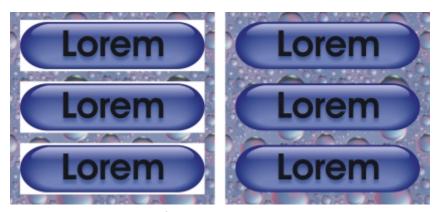
Exclua uma predefinição salva escolhendo-a na caixa de listagem **Predefinir**, clicando na seta ao lado da caixa de listagem **Predefinir** e clicando em **Excluir predefinição**.

Para aplicar uma predefinição para exportar imagens compatíveis com a web

1 Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, clique na seta ao lado da caixa de listagem **Predefinir** e, em seguida, em **Carregar predefinição**.
2 Clique no nome do arquivo.
3 Clique em **Abrir**.

Exportar objetos com cores e fundos transparentes

O CorelDRAW permite exportar bitmaps baseados em paleta, como GIF de cores da paleta ou PNG de 8 bits, com cores e fundos transparentes. Esses bitmaps podem conter objetos, como botões e logotipos, que geralmente são usados em páginas da Web com fundos coloridos ou com padrão.

Se você colocar uma imagem com fundo opaco em uma página da web, a cor de fundo aparecerá como um retângulo na página. Ao tornar transparente o fundo de um objeto, esse fundo se mistura com a página. Fundos de objetos transparentes também permitem alterar a cor ou o padrão de um fundo de página da web, sem ser necessário alterar os fundos dos objetos para que combinem.

Você pode criar um GIF com fundo transparente para usar em uma página da web.

Para salvar um bitmap com um fundo transparente

1 Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha um formato de arquivo de paleta de cores, como GIF ou PNG de 8 bits, na caixa de listagem **Formato**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Tornar o fundo do objeto transparente	Na área **Configurações**, ative a caixa de seleção **Transparência**.
Tornar uma cor selecionada transparente	Clique em **Conta-gotas** na barra de ferramentas e, em seguida, na imagem para escolher uma cor. Na área **Configurações**, clique no botão **Torne a cor selecionada transparente** .
Aplicar uma cor mate ao fundo do objeto para ajudar a misturar as bordas de objetos com suavização de serrilhado	Na área **Configurações**, abra o seletor de cor **Mate** e clique em uma cor.

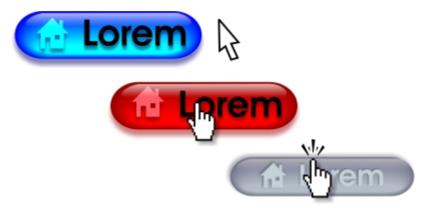
Para obter melhores resultados, escolha **Nenhuma** na caixa de listagem **Simulação** na área **Configurações**.

Criar efeitos de ativação

Efeitos de ativação são objetos interativos cuja aparência muda quando você clica neles ou aponta para eles. Você pode criar efeitos de ativação utilizando objetos.

Para criar um efeito de ativação, você adiciona os seguintes estados de efeito de ativação:

- **Normal** — o estado padrão de um botão quando nenhuma atividade do mouse está associada a ele
- **Sobre** — o estado de um botão quando o ponteiro passa sobre ele
- **Clicado** — o estado de um botão quando o ponteiro for clicado nele

Você pode aplicar diferentes propriedades do objeto a cada um dos estados do efeito de ativação. Também é possível visualizar os estados do efeito de ativação.

Efeitos de ativação mostrando os estados Normal (esquerda), Sobre (centro) e Clicado (direita)

Para adicionar um objeto de efeito de ativação a um design da web, salve o efeito de ativação no formato Macromedia Flash (SWF). Para obter mais informações sobre como criar e editar objetos, como efeitos de ativação, consulte “Como trabalhar com objetos” na página 177.

Para criar um objeto de efeito de ativação

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Efeito de ativação** ▸ **Criar efeito de ativação**.

Para modificar um estado do efeito de ativação de um objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Internet**.

A barra de ferramentas **Internet** é exibida.

2 Clique no objeto de efeito de ativação para selecioná-lo.

3 Na barra de ferramentas **Internet**, clique no botão **Editar efeito de ativação** .

4 Na caixa de listagem **Estado do efeito de ativação ativo**, escolha um estado:

- **Normal**
- **Sobre**
- **Clicado**

5 Modifique as propriedades do objeto, como a cor.

6 Clique no botão **Finalizar edição de efeito de ativação** .

Você também pode

Excluir um estado de efeito de ativação	Na barra de ferramentas **Internet**, clique no botão **Excluir o estado de efeito de ativação** .
Duplicar um estado de efeito de ativação	Na barra de ferramentas **Internet**, clique no botão **Duplicar o estado de efeito de ativação** .
Desfazer um efeito de ativação	Na barra de ferramentas **Internet**, clique no botão **Extrair objetos do efeito de ativação** .
Especificar que quadro será exibido quando o efeito de ativação for clicado	**Na barra de ferramentas** Internet, escolha um quadro de destino na caixa de listagem **Quadro de destino**.

Não é possível fechar um desenho no qual você esteja editando um efeito de ativação. Primeiro é preciso finalizar a edição.

Para visualizar propriedades de efeito de ativação

1 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Gerenciador de objetos**.

2 Clique na página e na camada em que o efeito de ativação reside.

3 Clique no nome do efeito de ativação e expanda os estados **Normal**, **Sobre** e **Clicado**.

Visualize os estados de um objeto de efeito de ativação na página de desenho clicando no botão **Visualização ao vivo de efeito de ativação** na barra de ferramentas **Internet**. Para sair da visualização do efeito de ativação a fim de editá-lo, clique no botão **Visualização ao vivo de efeitos de ativação** . Não é possível usar a opção desfazer ao visualizar um efeito de ativação.

Adicionar marcadores e hyperlinks a documentos

O CorelDRAW permite adicionar marcadores e hyperlinks a um documento. É possível aplicá-los a objetos, incluindo objetos de texto, efeitos de ativação e bitmaps. Para obter informações, consulte “Incluir hyperlinks, marcadores e miniaturas em arquivos PDF” na página 600.

Marcadores

Crie um link interno dentro de um arquivo atribuindo um marcador ao texto ou a um objeto. Em seguida, é possível atribuir um link a um objeto para que ele abra um marcador ao ser clicado.

Hyperlinks

Também é possível atribuir um hyperlink a um objeto. Você pode criar um link para a um endereço da web, servidor FTP, endereço de e-mail, marcador ou arquivo. Quando o objeto é clicado, ele abre o local atribuído em um aplicativo adequado. Após criar hyperlinks, é possível exibi-los e verificá-los. Links e marcadores também podem ser excluídos. Ao trabalhar com texto, você pode atribuir um hyperlink a textos artísticos e de parágrafo.

Para atribuir um marcador

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.

2 Na área de trabalho, clique no objeto que você deseja incluir como marcador.

3 Clique no botão **Novo favorito** .

4 Digite o nome do marcador na caixa de nome.

Para atribuir um hyperlink a um objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.

2 Na área de trabalho, clique no objeto ao qual deseja aplicar um hyperlink.

3 Clique no botão **Novo link** .

4 Na caixa de listagem **Tipo de link**, escolha um dos tipos de link a seguir:

Tipos de link	
http://	Digite um endereço da web ou a URL para uma página da web que abre ao clicar no link.
ftp://	Digite um endereço da web ou a URL para o servidor FTP que abre ao clicar no link.
mailto:	Digite um endereço de e-mail.
file://	Clique no botão do navegador e procure pelo arquivo que deseja abrir ao clicar no link.
marcador	Escolha um marcador criado anteriormente na lista.

Também é possível atribuir um marcador na janela de encaixe Propriedades do objeto clicando em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto** para abrir a janela de encaixe e, em seguida, clicando no botão **Internet**.

Para atribuir um hyperlink ao texto

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.

2 Usando a ferramenta **Texto** , selecione os caracteres de texto aos quais você deseja atribuir um hyperlink.

3 Clique no botão **Novo link** .

4 Na caixa de listagem **Tipo de link**, escolha um dos tipos de link a seguir:

Tipos de link	
http://	Digite um endereço da web ou a URL para uma página da web que abre quando o link é clicado.

Tipos de link

ftp://	Digite um endereço da web ou a URL para o servidor FTP que abre quando o link é clicado.
mailto:	Digite um endereço de e-mail.
file://	Clique no botão de procura e navegue até o arquivo que deseja abrir ao clicar no link.
marcador	Escolha um marcador criado anteriormente na lista.

Também é possível atribuir um hyperlink na barra de ferramentas **Internet** clicando em **Janela** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Internet** para exibir a barra de ferramentas.

Para verificar um link

1. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.
2. Escolha o link que deseja abrir.
3. Clique no botão **Abrir link** .

Para excluir um marcador ou link

1. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.
2. Escolha o link ou marcador que deseja excluir.
3. Clique no botão **Excluir** .

Adicionar pontos de ativação e texto alternativo a objetos

Você também pode definir um ponto de ativação que siga o contorno do objeto ou que preencha a caixa delimitadora do objeto. O CorelDRAW aplica um padrão hachura a um objeto contendo um link.É possível alterar a cor do padrão hachura e do preenchimento de seu fundo. Além disso, um texto alternativo pode ser adicionado a objetos para navegadores somente texto ou leitores de tela.

Para definir um ponto de ativação

1. Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Internet**.
2. Na janela de encaixe **Internet**, escolha **Link** na caixa de listagem **Comportamento** e digite o endereço da web na caixa **URL**.
3. Na área **Definir ponto de ativação usando**, clique em um dos seguintes botões:
   - **Forma** — define o ponto de ativação usando a forma do objeto
   - **Caixa delimitadora** — define o ponto de ativação usando a caixa delimitadora do objeto
4. Abra o seletor de cor **Fundo** e clique em uma cor.
5. Abra o seletor de cor **Hachura** e clique em uma cor.

Ao escolher primeiro um objeto com hyperlink e, em seguida, alterar as cores de hachura e fundo do ponto de ativação, a alteração é aplicada apenas ao objeto selecionado.

Para adicionar texto alternativo a um objeto

1 Clique em **Janela** ▶ **Janelas de encaixe** ▶ **Internet**.

2 Na janela de encaixe **Internet**, digite o texto alternativo na caixa de texto **Comentários ALT**.

CorelDRAW® X7

Exportar em HTML

Assegure que os seus arquivos e objetos do CorelDRAW sejam publicados em HTML com êxito definindo os elementos dos documentos como compatíveis com HTML, selecionando as configurações desejadas e executando Verificações prévias para averiguar se há problemas. Você pode então publicar em HTML. O código HTML e imagens resultante podem ser usados no software de criação de HTML para criar um site ou página da web.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Definir preferências para exportar imagens em HTML

É possível definir preferências para exportar imagens que se destinam a serem visualizadas na web. Por exemplo, você pode determinar opções de layout, como tamanho e posição do espaço em branco da imagem.

Você pode também publicar seu documento na forma de imagem simples, a partir da qual o aplicativo criará um mapa de imagem. Um mapa de imagem é um hipergráfico cujos pontos de ativação são vinculados a outras URLs — que podem ser páginas, locais ou imagens — quando um documento HTML é visualizado em um navegador. Observe que mapas de imagem grandes podem tornar os downloads lentos quando a conexão com a Internet for lenta.

Para definir preferências para exportar imagens em HTML

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Documento** e clique em **Exportar HTML**.
3 Defina as opções de bitmap.

Você também pode

Especificar o número de pixels no qual o texto pode ser automaticamente deslocado para evitar a introdução de linhas ou colunas que tenham apenas alguns pixels de tamanho	Digite um valor na caixa **Tolerância de posição**.
Especificar o número de pixels que podem ocorrer em uma célula vazia antes de mesclá-la com uma célula adjacente	Digite um valor na caixa **Espaço em branco da imagem**.

Você também pode	
	Isso evita a divisão de um gráfico que ocupa células adjacentes.
Especificar a quantidade de espaço em branco permitido em uma imagem	Digite um valor na caixa **Posicionar espaço em branco.**
Criar um mapa de imagem no lado Servidor	Na área **Tipo de mapa da imagem**, ative a caixa de seleção **Servidor** e escolha um formato

Criar texto compatível com a Web

Quando se converte texto de parágrafo em texto compatível com a web, é possível editar o texto do documento publicado em um editor de HTML. Se estiver exportando texto em HTML, você pode alterar as características de fonte do texto, incluindo o tipo, o tamanho e o estilo da fonte. Os tamanhos de texto compatíveis com a web, numerados de 1 a 7, correspondem a determinados tamanhos de pontos na faixa de 10 a 48 pontos. Para obter mais informações sobre formatação de texto, consulte "Formatar texto" na página 369.

O estilo padrão de fonte para a web é utilizado automaticamente, a menos que você o substitua por outra fonte. Se você optar por substituí-la, a fonte padrão será utilizada quando os visitantes do site não possuírem a mesma fonte instalada em seus computadores. Os estilos de texto negrito, itálico e sublinhado também estão disponíveis. Você pode aplicar preenchimentos uniformes, mas não contornos, a texto compatível com a web.

Qualquer texto do desenho que não seja compatível com a web será convertido em bitmaps quando o desenho for publicado na World Wide Web como HTML.

Para tornar o texto compatível com a web

Para	Faça o seguinte
Converter texto de parágrafo em texto compatível com a web	Selecione o texto do parágrafo usando a ferramenta **Seleção**, selecione a moldura do texto de parágrafo. Clique em **Texto** ▸ **Tornar o texto compatível com a web**.
Tornar o novo texto compatível com a web	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Área de trabalho**, **Texto** e clique em **Parágrafo**. Ative a caixa de seleção **Tornar todas as molduras de texto do novo parágrafo compatíveis com a web**.

Certifique-se de que o texto compatível com a web não atravesse ou se sobreponha a outros objetos nem ultrapasse os limites da página de desenho. Se isso acontecer, o texto será convertido em bitmap e perderá suas propriedades de Internet.

Um texto artístico não pode ser convertido em texto compatível com a web, sendo sempre tratado como bitmap. Entretanto, você pode convertê-lo em texto de parágrafo e depois torná-lo compatível com a web. Para obter mais informações sobre conversão de texto, consulte "Localizar, editar e converter texto" na página 356.

Visualizar e verificar arquivos antes de exportar em HTML

Você pode visualizar arquivos e objetos em um navegador antes de exportá-los em HTML. Também é possível quaisquer possíveis problemas de exportação fazendo a Verificação prévia.

Para visualizar uma página da web

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar HTML**.

2 Clique em **Visual. do navegador**.

Para definir opções de verificação prévia de HTML

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar HTML**.
2 Clique na guia **Questões**.
3 Clique em **Configurações**.
4 Na lista **Itens a serem verificados**, expanda a árvore **Publicar na web**.
5 Desmarque os itens que não desejar verificar.

Exportar em HTML

Ao publicar um documento ou uma seleção na World Wide Web, você pode escolher diversas opções, como o formato da imagem, layout HTML, faixa de exportação e os parâmetros do site FTP (File Transfer Protocol, protocolo de transferência de arquivos).

Para exportar em HTML

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar HTML**.
2 Defina as seguintes opções na caixa de diálogo **Exportar HTML**:
- **Geral** — contém opções de layout de HTML, pastas para o arquivo HTML e imagens, e site de FTP e faixa de exportação. Você pode também selecionar, adicionar e remover predefinições.
- **Detalhes** — contém detalhes dos arquivos HTML produzidos, além de permitir alterar o nome da página e o nome do arquivo
- **Imagens** — lista todas as imagens da exportação HTML atual. Você pode definir objetos individuais nos formatos JPEG, GIF e PNG. Clique em **Opções** para selecionar predefinições para cada tipo de imagem.
- **Avançado** — fornece opções para gerar JavaScript para efeitos de ativação e folhas de estilo em cascata, mantendo vínculos com arquivos externos
- **Resumo** — mostra as estatísticas dos arquivos de acordo com a velocidade de download
- **Questões** — exibe uma lista de possíveis questões, incluindo explicações, sugestões e dicas

CorelDRAWO atribui a extensão **.htm** aos documentos publicados no formato HTML. Por padrão, os arquivos HTML compartilham o mesmo nome que o arquivo CorelDRAW (CDR) de origem e são salvos na última pasta utilizada para armazenar documentos da web exportados.

Formatos de arquivo

CorelDRAW® X7

Importar e exportar arquivos

O aplicativo oferece filtros que convertem arquivos de um formato para outro ao importá-los ou exportá-los.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Importar arquivos

Você pode importar arquivos criados em outros aplicativos. Por exemplo, você pode importar um arquivo Adobe Portable Document Format (PDF), JPEG ou Adobe Illustrator (AI). Você pode importar um arquivo e colocá-lo na janela ativa do aplicativo como um objeto. Você pode também redimensionar e centralizar um arquivo ao importá-lo. O arquivo importado torna-se parte do arquivo ativo. Também é possível importar um bitmap como uma imagem vinculada externamente. No caso da importação de um bitmap vinculado, as edições feitas no arquivo original (externo) são atualizadas automaticamente no arquivo importado.

Ao importar um bitmap, você pode reamostrá-lo para reduzir o tamanho do arquivo ou cortá-lo para eliminar áreas não utilizadas da imagem. Você pode também cortar um bitmap para selecionar apenas a área e o tamanho exatos da imagem a ser importada.

Ao importar um arquivo de uma versão anterior do CorelDRAW contendo texto em um idioma diferente do idioma do sistema operacional, você pode usar configurações de página de código para garantir a exibição adequada de nomes de objetos, palavras-chave e anotações salvas com o arquivo.

Para importar um arquivo em um desenho ativo

1. Clique em **Arquivo ▸ Importar**.
2. Escolha a pasta em que o arquivo está armazenado.

   Se necessário, você pode localizar um arquivo utilizando a caixa de pesquisa. Você pode pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nome de bitmap, nome de objeto, etc.
3. Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.

   Se você não souber o formato do arquivo, escolha **Todos os formatos de arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.

   Se o arquivo contiver um texto em um idioma diferente do idioma do sistema operacional, escolha a opção correspondente na caixa de lista **Página de código** para garantir a exibição correta dos nomes de objetos, palavras-chave e notas.

   Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.
5. Clique em **Importar** e efetue uma das seguintes ações:

- Clique na página de desenho para manter as dimensões do arquivo e posicionar seu canto superior esquerdo onde você clicar.
- Arraste na página de desenho para redimensionar o arquivo. O cursor de importação exibe as dimensões do arquivo redimensionado à medida que o usuário arrasta o mouse na página do desenho.
- Pressione **Enter** para centralizar o arquivo na página de desenho.
- Pressione a **barra de espaço** para colocar o arquivo na mesma posição como se estivesse no arquivo original (somente arquivos CDR e AI).

As opções de alinhamento ativas são aplicadas ao arquivo importado.

Você também pode

Vincular um bitmap externamente em vez de incorporá-lo	Clique na seta no botão **Importar** e, em seguida, clique na caixa de seleção **Importar como imagem vinculada externamente**. Para exibir uma lista das imagens vinculadas, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.
Vincular a um arquivo de alta resolução para saída usando OPI (Open Prepress Interface)	Clique na seta no botão **Importar** e, em seguida, clique na caixa de seleção **Importar como arquivo de alta resolução para saída usando OPI**. Esse procedimento inseri uma versão de baixa resolução de um arquivo TIFF ou Scitex® Continuous Tone (CT) em um documento. A versão em baixa resolução está vinculada à imagem de alta resolução que reside no servidor OPI (Open Prepress Interface).
Mesclar camadas em um bitmap importado	Ative a caixa de seleção **Combinar bitmap de múltiplas camadas**.
Salvar o perfil ICC (International Color Consortium) incorporado	Ative a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado** para salvar o perfil ICC na pasta de cores onde o aplicativo está instalado. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Verificar se há marca-d'água ou informações de copyright	Ative a caixa de seleção **Verificar marca-d'água**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Usar as configurações padrão para o filtro em vez de abrir a caixa de diálogo	Ative a caixa de seleção **Não mostrar caixa de diálogo de filtro**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Preservar camadas e páginas de um arquivo importado	Ative a caixa de seleção **Manter camadas e páginas**. Se a caixa de seleção for desativada, todas as camadas serão combinadas em uma única camada. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Selecionar as páginas que serão importadas ao importar documentos TIFF com várias páginas	Na caixa de diálogo **Importar TIFF**, ative uma opção na área **Selecione a(s) página(s) a ser(em) importada(s)**. Essa opção está disponível apenas para o formato de arquivo TIFF.
Abrir apenas parte de uma imagem (Windows 7 e Windows 9)	Na caixa de diálogo **Carregar arquivo parcial**, digite a faixa de quadros a abrir na caixa **Carregar quadros**.

Nem todas as opções de importação estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

É possível importar múltiplos arquivos. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique para selecionar arquivos consecutivos em uma lista. Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique para selecionar arquivos não consecutivos em uma lista.

Para importar um bitmap como uma imagem vinculada externamente

1 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Links e favoritos**.

2 Na janela de encaixe **Links e favoritos**, clique no botão **Nova imagem vinculada**.

3 Procure a unidade e a pasta em que a imagem está armazenada.

4 Clique em **Importar**.

5 Clique na área de trabalho para colocar a imagem.

Você também pode

Atualizar uma imagem vinculada	Clique no botão **Atualizar imagem vinculada**.
Quebrar o vínculo com uma imagem vinculada externamente	Clique no botão **Quebrar vínculo**.

Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Escolha a pasta na qual a imagem está armazenada.
Se necessário, você pode localizar uma imagem utilizando a caixa de pesquisa. Você pode pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nome de bitmap, nome de objeto, etc.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
Se você não souber o formato do arquivo, escolha **Todos os formatos de arquivo**.

4 Clique no nome do arquivo.

5 Clique na seta ao lado do botão **Importar** e, em seguida, em **Reamostrar e carregar**.

6 Na caixa de diálogo **Reamostrar imagem**, digite valores em uma das seguintes caixas:
- **Largura** — especifica a largura do gráfico em uma unidade de medida selecionada ou como um percentual de sua largura original
- **Altura** — especifica a altura do gráfico em uma unidade de medida selecionada ou como um percentual de sua altura original

7 Na área **Resolução**, digite valores nas caixas a seguir:
- **Horizontal** — permite especificar a resolução horizontal do gráfico em pixels ou pontos por polegada (dpi)
- **Vertical** — permite especificar a resolução vertical do gráfico em pixels ou pontos por polegada (dpi)

8 Clique na página do desenho.

Você também pode

Manter a proporção entre a largura e a altura da imagem	Ative a caixa de seleção **Manter proporção**.
Alterar as unidades de medida	Selecione um tipo de unidade na caixa de seleção **Unidades**.
Manter automaticamente iguais os valores de resolução horizontal e vertical	Ative a caixa de seleção **Valores idênticos**.

Se a caixa de diálogo do formato de importação for exibida, especifique as opções desejadas. Para obter informações detalhadas sobre formatos de arquivo, consulte "Formatos de arquivo suportados" na página 613.

Nem todas as opções de importação estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

Para cortar um bitmap ao importar

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Escolha a pasta na qual a imagem está armazenada.

Se necessário, você pode localizar uma imagem utilizando a caixa de pesquisa. Você pode pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nome de bitmap, nome de objeto, etc.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.

Se você não souber o formato do arquivo, escolha **Todos os formatos de arquivo**.

4 Clique no nome do arquivo.

5 Clique na seta ao lado do botão **Importar** e em **Cortar e carregar**.

6 Na caixa de diálogo **Cortar imagem**, digite valores em qualquer das seguintes caixas:

- **Topo** — especifica a área a ser removida do topo do gráfico
- **Esquerda** — especifica a área a ser removida da borda esquerda do gráfico
- **Largura** — especifica a largura do gráfico que se deseja manter
- **Altura** — especifica a altura do gráfico que se deseja manter

7 Clique na página do desenho.

Você pode também redimensionar um gráfico arrastando as alças de seleção na janela de visualização.

É possível alterar a unidade de medida escolhendo um tipo de unidade na caixa de listagem **Unidades** na caixa de diálogo **Cortar imagem**.

Exportar arquivos

Você pode utilizar o comando **Arquivo** ▸ **Exportar** para exportar arquivos para vários formatos de arquivo de bitmap e vetorial que podem ser utilizados em outros aplicativos. É possível, por exemplo, exportar um arquivo para o formato Adobe Illustrator (AI) ou GIF. Você pode também exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para uso com um conjunto de aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Office ou o Corel WordPerfect Office.

Ao exportar um arquivo, o arquivo original é mantido aberto na janela de desenho no formato existente.

Você pode utilizar o comando **Arquivo** ▸ **Salvar como** para salvar arquivos em vários formatos vetoriais. Depois de salvar um arquivo em um formato diferente, o arquivo salvo será exibido imediatamente na janela de desenho. Recomenda-se primeiro salvar o arquivo como um arquivo CorelDRAW (CDR), já que alguns formatos de arquivo não suportam todos os recursos encontrados em um arquivo CorelDRAW.

Para exportar um arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Exportar apenas esta página** — exporta apenas a página atual em um arquivo com várias páginas
- **Somente selecionados** — salva apenas os objetos selecionados no desenho ativo
- **Não mostrar caixa de diálogo de filtro** — suprime as caixas de diálogo que fornecem mais opções avançadas de exportação

Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

6 Clique em **Exportar**.

Se a caixa de diálogo do formato de exportação for exibida, especifique as opções desejadas. Para obter informações detalhadas sobre formatos de arquivo, consulte “Formatos de arquivo suportados” na página 613.

Você também pode

Compactar um arquivo na exportação	Escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**.
Especificar informações sobre um arquivo.	Digite os comentários que desejar na caixa **Anotações**.

Nem todas as opções ou tipos de compactação na caixa de diálogo **Exportar** estão disponíveis para todos os formatos de arquivos.

Os objetos de uma camada oculta serão exibidos no arquivo exportado, a menos que a função de impressão e exportação da camada oculta esteja desativada.

Para obter informações sobre as opções disponíveis ao exportar um formato de arquivo bitmap, consulte "Para converter um gráfico vetorial em um bitmap ao exportar" na página 492.

Se estiver usando uma versão de avaliação que tenha expirado, você não poderá exportar arquivos.

É possível especificar quais camadas aparecerão no arquivo exportado. Para obter mais informações, consulte "Para ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada" na página 232.

Para exportar um arquivo para o Microsoft Office ou WordPerfect Office

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Office**.

2 Na caixa de listagem **Exportar para**, escolha uma das opções a seguir:
- **Microsoft Office** — permite definir opções para atender os requisitos de saída dos aplicativos do Microsoft Office
- **WordPerfect Office** — otimiza a imagem para o WordPerfect Office ao convertendo-a em um arquivo WordPerfect Graphics (WPG)

3 Ao escolher **Microsoft Office**, selecione uma das seguintes opções na caixa de listagem **O gráfico deve ser mais adequado para**:
- **Compatibilidade** — permite salvar o desenho como um bitmap Portable Network Graphic (PNG). Isso preserva a aparência do desenho quando este é importado para um aplicativo do Office.
- **Editar** — permite salvar o desenho como Extended Metafile Format (EMF). Isso retém a maior parte dos elementos editáveis nos desenhos vetoriais.

4 Ao escolher **Microsoft Office** e **Compatibilidade**, selecione uma das seguintes opções na caixa de listagem **Otimizado para**:
- **Apresentação** — permite otimizar o arquivo de saída como apresentação de slides ou documentos on-line (96 dpi)
- **Impressão eletrônica** — permite manter uma boa qualidade de imagem para a impressão eletrônica (150 dpi)
- **Impressão comercial** — permite otimizar o arquivo para impressão de alta qualidade (300 dpi)

Uma estimativa do tamanho do arquivo aparece no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo.

5 Clique em **OK**.

6 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

7 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**

8 Clique em **Salvar**.

Você também pode

Aumentar e diminuir o zoom na janela de visualização	Utilizando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização.
Enquadrar para visualizar outra área do desenho	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**, arraste na janela de visualização até que a área a ser exibida fique visível.

As opções **O gráfico deve ser mais adequado para** e **Otimizado para** estarão disponíveis somente se você selecionar as opções **Microsoft Office** e **Compatibilidade**.

As camadas de um desenho são niveladas ao serem exportadas para o Microsoft Office ou para o CorelWordPerfect Office.

Para salvar um arquivo em um formato diferente

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.
2. Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
3. Escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**
5. Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
   - **Somente selecionados** — salva apenas os objetos selecionados no desenho ativo
   - **Salvar com projeto VBA incorporado** — permite salvar, com o arquivo, macros criadas pelo usuário no editor VBA

   Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.
6. Clique em **Salvar**.

Você também pode

Especificar informações sobre um arquivo	Digitar qualquer comentário que deseje na caixa **Adicionar comentários**.
Adicionar palavras-chave	Digitar qualquer palavra-chave que deseje na caixa **Adicionar uma etiqueta**.

CorelDRAW® X7

Exportar em PDF

PDF é um formato de arquivo desenvolvido para preservar as fontes, imagens, gráficos e formatação de um arquivo de aplicativo original.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Exportar documentos como arquivos PDF

Um documento pode ser exportado como um arquivo PDF. Um arquivo PDF pode ser visualizado, compartilhado e impresso em qualquer plataforma, desde que os usuários possuam o Adobe Acrobat, Adobe Reader ou um leitor compatível com PDF instalado em seus computadores. Um arquivo PDF também pode ser carregado em uma intranet ou na web. Também é possível exportar uma seleção ou um documento inteiro para um arquivo PDF.

Ao exportar um documento como arquivo PDF, é possível escolher dentre diversas predefinições de PDF, que aplicam configurações específicas. Por exemplo, com a predefinição **Web**, a resolução das imagens no arquivo PDF será otimizada para a web.

Você pode também criar uma nova predefinição de PDF ou editar uma predefinição existente. As configurações de segurança de arquivos PDF não são salvas com as predefinições de PDF. Para obter informações sobre as opções de segurança de arquivos PDF, consulte "Configurar opções de segurança para arquivos PDF" na página 605.

Se você tiver utilizado símbolos em um documento, eles serão suportados no arquivo PDF. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com símbolos" na página 235.

Para exportar um documento como um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo ▸ Publicar em PDF**.

Também é possível também salvar um arquivo PDF clicando no botão **Publicar em PDF** na barra de ferramentas **Padrão**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Predefinição do PDF**:

- **Arquivamento (CMYK)** — cria um arquivo PDF/A-1b, que é adequado para arquivamentos. Em comparação com os arquivos PDF tradicionais, os arquivos PDF/A-1b são mais adequados para preservar documentos a longo prazo porque são mais completos e independentes dos dispositivos. Os arquivos PDF/A-1b incluem fontes incorporadas, cor independente dos dispositivos e sua própria descrição como metadados XMP. Esse estilo de PDF preserva cores exatas ou Lab incluídos no documento original, mas converte todas as outras cores, como tons de cinza ou RGB, para o modo de cor CMYK. Além disso, esse estilo incorpora um perfil de cores para especificar como as cores CMYK devem ser interpretadas no dispositivo de renderização.
- **Arquivamento (RGB)** — de forma semelhante ao estilo anterior, cria um arquivo PDF/A-1b, preservando cores exatas e Lab. Todas as outras cores são convertidas para o modo de cor RGB.
- **Configurações da prova de cor** — aplica o perfil de prova de cor ao PDF.
- **Distribuição de documento** — cria um arquivo PDF que pode ser impresso em uma impressora a laser ou de mesa e é adequado para distribuição de documentos em geral. Este estilo permite a compactação de imagens de bitmap JPEG e pode incluir marcadores e hyperlinks.
- **Edição** — cria um arquivo PDF de alta qualidade destinado a impressoras ou copiadoras digitais. Este estilo ativa a compactação LZW, incorpora fontes e inclui hyperlinks, marcadores e miniaturas. Ele exibe o arquivo PDF com todas as fontes, todas as imagens em alta resolução e hyperlinks, permitindo a edição posterior do arquivo.
- **PDF/X-1a** — permite a compactação de imagens bitmap ZIP, converte todos os objetos no espaço de cores CMYK do destino
- **PDF/X-3** — este estilo é um superconjunto do PDF/X-1a. Permite tanto dados CMYK como não CMYK (como Lab ou Tons de cinza) no arquivo PDF.
- **Pré-impressão** — ativa a compactação ZIP de imagens de bitmap, incorpora fontes e preserva opções de cores exatas, sendo melhor para impressões finais de alta qualidade. Antes de preparar um arquivo PDF para impressão, sempre é melhor consultar o prestador de serviços de impressão para descobrir as configurações recomendadas.
- **Web** — cria arquivos PDF destinados à exibição on-line, para serem distribuídos por correio eletrônico ou publicados na web. Este estilo ativa a compactação de imagem de bitmap JPEG, compacta textos e inclui hyperlinks.

5 Clique em **Configurações**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

6 Na área **Faixa de exportação**, ative uma das opções a seguir:

- **Documento atual** — exporta o documento atual
- **Documentos** — exporta os documentos especificados
- **Seleção** — exporta os objetos selecionados
- **Página atual** — exporta a página ativa.
- **Páginas** — exporta as páginas especificadas

7 Na área **Tamanho da página**, escolha uma das opções a seguir:

- **Conforme definido no CorelDRAW** — aplica o tamanho da página definido no documento
- **Definir pelos objetos selecionados** — permite que o tamanho da página seja determinado pelo tamanho dos objetos na página

8 Clique em **OK**.

9 Clique em **Salvar**.

Se você deseja criar um arquivo PDF para arquivamento que esteja de acordo com os padrões PDF/A-1b, deve permitir a incorporação de todas as fontes do documento. Para verificar se há fontes que não podem ser incorporadas, exiba o resumo de verificação prévia do arquivo PDF. Para obter mais informações sobre a exibição de resumos, consulte “Para visualizar o resumo da verificação prévia de um arquivo PDF” na página 607. Você pode substituir as fontes que não podem ser incorporadas ou converter todo o texto em curvas ativando a caixa de seleção **Exportar todo o texto como curvas** na página **Objetos** da caixa de diálogo **Configurações para publicar em PDF**.

Para verificar se uma fonte pode ser incorporada, você pode exibir as informações de licença e as restrições de incorporação utilizando uma ferramenta gratuita, como a ferramenta de extensão de propriedades da Fonte, disponível no site da Microsoft na web.

Para exportar vários documentos como um único arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Na guia **Geral**, ative a opção **Documentos** na área **Faixa de exportação**.
6 Ative a caixa de seleção para cada documento que deseja salvar.
7 Clique em **OK**.
8 Clique em **Salvar**.

Para criar uma predefinição de PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
5 Na caixa de diálogo **Configurações PDF**, especifique todas as configurações.
6 Clique na guia **Geral**.
7 Clique no botão **Adicionar predefinição de PDF** ao lado da caixa de listagem **Predefinição de PDF**.
8 Digite um nome para o estilo na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.
9 Clique em **OK**.
10 Clique em **Salvar**.

Para excluir um estilo de PDF, selecione o estilo e clique no botão **Excluir predefinição de PDF** ao lado da caixa de listagem **Predefinição do PDF**.

Para editar uma predefinição de PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
5 Na caixa de diálogo **Configurações PDF**, especifique todas as configurações.
6 Clique na guia **Geral**.
7 Clique no botão **Adicionar predefinição de PDF** ao lado da caixa de listagem **PDF**.
8 Escolha o estilo que deseja editar na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.
9 Clique em **OK**.
10 Clique em **Salvar**.

Se você salvar as alterações feitas nas configurações predefinidas, as configurações originais serão substituídas. Para evitar que isso ocorra, salve todas as alterações feitas nas configurações de predefinições com um novo nome.

Incluir hyperlinks, marcadores e miniaturas em arquivos PDF

É possível incluir hyperlinks, marcadores e miniaturas em um arquivo PDF. Os hyperlinks são úteis para adicionar saltos para outras páginas da web ou URLs da Internet. Os marcadores permitem criar vínculos para áreas específicas em um arquivo PDF. Você pode especificar se os marcadores ou as miniaturas serão exibidos quando o arquivo PDF for aberto pela primeira vez no Adobe Acrobat ou no Acrobat Reader.

Para obter informações sobre atribuição de hyperlinks e marcadores, consulte "Adicionar marcadores e hyperlinks a documentos" na página 581.

Para incluir hyperlinks, marcadores e miniaturas em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo ▸ Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Documento**.

6 Na área **Marcadores**, ative qualquer umas das caixas de seleção a seguir:

- **Incluir hyperlinks**
- **Gerar marcadores**
- **Gerar miniaturas**

Para exibir miniaturas ou marcadores na inicialização, ative o botão **Marcadores** ou **Miniaturas** na área **Ao iniciar, exibir**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Reduzir o tamanho de arquivos PDF

Você pode compactar imagens de bitmap, texto e linha artística para reduzir o tamanho de um arquivo PDF. As opções para compactação de imagem bitmap são as seguintes: JPEG, LZW e ZIP. As imagens de bitmap que utilizam a compactação JPEG possuem uma escala de qualidade que varia de 2 (alta qualidade, menor compactação) a 255 (baixa qualidade, maior compactação). Quanto maior a qualidade da imagem, maior o tamanho do arquivo.

Também é possível reduzir o tamanho de um arquivo PDF reduzindo a resolução de imagens de bitmap coloridas, em tons de cinza ou monocromáticas.

Para definir a compactação de bitmap em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo ▸ Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo de compactação**:

- **Nenhum**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**

- **JP2**

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

A opção **JP2** (JPEG 2000) está disponível apenas para o Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 e Adobe Acrobat 9.0.

Se você escolher compactação JPEG, pode especificar a qualidade de compactação ajustando o controle deslizante **Qualidade do JPEG**.

Para compactar texto e linha artística em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative a caixa de seleção **Compactar texto e linha artística**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Para reduzir a resolução de imagens de bitmap em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir e digite um valor na caixa correspondente.
- **Cor**
- **Tons de cinza**
- **Monocromático**

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

A redução da resolução de imagens de bitmap coloridas, em tons de cinza ou monocromáticas será eficaz somente quando a resolução da imagem de bitmap for maior do que a resolução especificada na área **Redução da resolução do bitmap**.

Trabalhar com texto e fontes em arquivos PDF

Você pode determinar a aparência do texto no arquivo PDF, configurando as opções de texto e fonte.

Você pode incorporar fontes em um arquivo PDF. A incorporação aumenta o tamanho do arquivo, mas torna o arquivo PDF mais portável, uma vez que as fontes não precisam residir em outros sistemas. Quando você incorpora as fontes base 14, estas são adicionadas ao arquivo PDF, eliminando variações de fontes em sistemas diferentes. As fontes base 14 são residentes em todos os dispositivos PostScript.

Também é possível converter fontes TrueType em fontes Type 1, o que poderá aumentar o tamanho do arquivo se existirem muitas fontes em um arquivo. Quando você converte fontes, pode reduzir o tamanho do arquivo criando um subconjunto de fontes caso use somente um número menor de caracteres (por exemplo, caracteres de A a E). Também é possível incluir uma porcentagem das fontes utilizadas. Por exemplo, é possível criar um subconjunto que contenha 50% das fontes. Se o número de caracteres utilizados no documento exceder 50 por cento, todo o conjunto de caracteres será incorporado. Se o número de caracteres utilizados no documento for inferior a 50 por cento, somente os caracteres utilizados serão incorporados.

Também é possível eliminar as variações de fontes em computadores diferentes exportando texto como curvas. Por exemplo, ao se utilizar caracteres de texto incomuns, é possível exportar o texto como curvas. A exportação de texto como curvas aumenta a complexidade do arquivo, podendo aumentar o seu tamanho. Na publicação de documentos em geral, incorpore as fontes ao documento em vez de converter o texto em curvas.

Para incorporar fontes em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative a caixa de seleção **Incorporar fontes no documento**.
Para instalar fontes básicas no arquivo PDF, ative a caixa de seleção **Incorporar fontes base 14**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

A ativação da caixa de seleção **Incorporar fontes base 14** aumenta o tamanho do arquivo e, portanto, não é recomendável para publicação na web.

Para converter fontes TrueType em fontes Type 1

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative a caixa de seleção **Converter TrueType em Type 1**.
Para reduzir o tamanho do arquivo, se desejado, é possível criar um subconjunto de fontes ativando caixa de seleção **Fontes do subconjunto** e digitando uma porcentagem de fontes utilizada na caixa **% do conjunto de caracteres**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Se você criar um subconjunto de fontes, alguns caracteres da fonte podem não estar presentes no arquivo ao editar o arquivo PDF no Adobe Acrobat.

Para exportar texto como curvas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Objetos**.
6 Ative a caixa de seleção **Exportar todo o texto como curvas**.
7 Clique em **OK**.
8 Clique em **Salvar**.

Especificar um formato de codificação para arquivos PDF

ASCII e binário são formatos de codificação para documentos. Ao publicar um arquivo em PDF, é possível optar por exportar arquivos ASCII ou binários. O formato ASCII cria arquivos totalmente transportáveis para todas as plataformas. O formato binário cria arquivos menores, mas menos transportáveis, pois esse formato de arquivo é incompatível com algumas plataformas.

Para especificar um formato de codificação para um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF.**
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Documento**.
6 Ative uma das opções a seguir:
- **ASCII 85**
- **Binária**

7 Clique em **OK**.
8 Clique em **Salvar**.

Especificar uma opção de exibição para arquivos EPS

Os arquivos EPS são arquivos PostScript incorporados em um documento. Você pode escolher como arquivos EPS (Encapsulated PostScript) são tratados em um documento PDF. A opção **PostScript** contém imagens de alta resolução no documento PDF, mas não permite a sua visualização no Adobe Acrobat. A opção **Visualizar** inclui imagens de alta resolução no arquivo PDF e exibe a representação delas em bitmap de baixa resolução no Adobe Acrobat.

Para escolher uma opção de exibição para arquivos EPS

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF.**
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Objetos**.
6 Escolha uma das opções seguintes na caixa de listagem **Arquivos EPS**:
- **PostScript** — inclui imagens de alta resolução no documento PDF, mas não permite a sua visualização
- **Visualização** — inclui imagens de alta resolução no arquivo PDF e exibe sua representação em bitmap de baixa resolução

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF

Você pode especificar as opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos em PDF. É possível escolher um perfil de cores ou manter os objetos em seu espaço de cores original. E também incorporar o perfil de cores ao PDF.

Se houver cores exatas no arquivo, há a opção de preservá-las ou convertê-las em cores compostas para que o arquivo produza quatro chapas para a saída CMYK.

Se desejar exportar em PDF com a finalidade de gerar uma prova digital do documento, é possível aplicar as configurações de prova de cor do documento. Além disso, você pode escolher opções adicionais de prova digital, como preservar as impressões sobrepostas do documento e a impressão sobreposta de preto.

Para especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Cor**.

6 Na área **Gerenciamento de cores**, ative a opção **Usar configurações de cor do documento**.

7 Escolha uma opção de perfil de cores na caixa de listagem **Saída de cores**:

- RGB
- CMYK
- Tons de cinza
- Nativo

8 Clique em **OK**.

9 Clique em **Salvar**.

Você também pode

Aplicar perfil de prova de cor ao PDF	Na área **Gerenciamento de cores**, ative a opção **Usar configurações de prova de cores**.
Converter todas as cores exatas aplicadas no documento no perfil de cores escolhido	Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em**.
Incorporar o perfil de core ao PDF	Ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.
Simular como são exibidas impressões sobrepostas, o que é útil para a prova digital do documento	Na área **Outros controles de cor**, ative a caixa de seleção **Preservar impressões sobrepostas do documento**.
Ativar a impressão sobreposta de preto	Na área **Outros controles de cor**, ative a caixa de seleção **Sempre imprimir sobreposições em preto**.

Caso escolha a opção **Nativo** na caixa de listagem **Saída de cores**, são exibidos, ou incorporados, no máximo de três espaços de cores no arquivo PDF.

Configurar opções de segurança para arquivos PDF

Você pode definir opções de segurança para proteger os arquivos PDF que criar. As opções de segurança permitem controlar se, e até que ponto, um arquivo PDF pode ser acessado, editado e reproduzido ao ser visualizado no Adobe Reader.

O nível de segurança disponível também é determinado pela versão do Adobe Reader usada para criar o arquivo PDF. Os níveis de criptografia fornecidos pelo Adobe Reader aumentaram ao longo do tempo. Por exemplo, se você salvar no Adobe Reader versão 6, ou inferior, ele possui codificação padrão, na versão 8 possui codificação de 128 bits e na versão 9 possui codificação de 256 bits. Para obter mais informações sobre como escolher uma versão, consulte "Otimizar arquivos PDF" na página 606.

As opções de segurança são controladas por duas senhas: a senha de Permissão e a senha de Abertura.

A Senha de permissão é aquela que permite a você controlar se um arquivo pode ser impresso, editado ou copiado. Por exemplo, como dono do arquivo, você pode proteger a integridade do conteúdo escolhendo configurações de permissão para impedir a sua edição.

Você também pode definir uma Senha de abertura para permitir o controle de acesso do arquivo. Por exemplo, se o arquivo contiver informações confidenciais e por isso você quiser limitar sua visualização, defina uma Senha de abertura. Não é recomendado definir uma Senha de abertura sem configurar uma Senha de permissão, pois assim os usuários poderão ter acesso irrestrito ao arquivo PDF — inclusive poderão definir uma nova senha.

As opções de segurança são aplicadas quando você salva o arquivo PDF. Essas configurações podem ser visualizadas quando o arquivo PDF é aberto no Adobe Acrobat.

Para abrir e editar um arquivo PDF protegido, você deve digitar a Senha de permissões (ou a Senha de abertura, se não houver uma senha de permissão definida). Para obter mais informações sobre como abrir e importar arquivos PDF, consulte "Adobe PDF (Portable Document Format)" na página 636.

Para definir permissões no arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Segurança**.

6 Ative a caixa de seleção **Senha de permissões**.

7 Digite um valor na caixa **Senha**.

8 Digite novamente a senha na caixa **Confirmar Senha de permissão**.

9 Na caixa **Permissões de impressão**, escolha uma das opções a seguir:

- **Nenhuma** — permite a visualização do PDF na tela, mas os usuários não podem imprimir o arquivo PDF
- **Baixa resolução** — permite que o usuário imprima uma versão de baixa resolução do arquivo PDF Esta opção está disponível para arquivos PDF compatíveis com o Adobe Acrobat 5 ou superior.
- **Alta resolução** — permite que o usuário imprima uma versão de alta resolução do arquivo PDF

10 Na caixa **Permissões de edição**, escolha uma das opções a seguir:

- **Nenhuma** — impede que o usuário edite o arquivo PDF
- **Inserir, excluir e girar páginas** — permite que os usuários insiram, excluam e girem páginas ao editar o arquivo PDF Esta opção está disponível para arquivos PDF compatíveis com o Adobe Acrobat 5 ou superior.
- **Tudo, exceto páginas de extração** — permite que os usuários editem o arquivo PDF, mas impede a remoção de páginas do arquivo

Se você deseja permitir que o conteúdo do arquivo PDF seja copiado para outros documentos, ative a caixa de seleção **Ativar cópia de textos, imagens e outros conteúdos**.

11 Clique em **OK**.

12 Clique em **Salvar**.

A Senha de permissão é a senha principal do documento. Ela pode ser usada pelo dono do arquivo para definir permissões ou para abrir o arquivo, caso uma Senha de abertura já tenha sido definida.

Algumas opções de compatibilidade de PDF, como **PDF/X-3** e **PDF/A-1b**, não permitem definir permissões de arquivos PDF. Se você escolher uma dessas opções de compatibilidade, todos os controles da página **Segurança** aparecerão desativados. Para alterar a compatibilidade, consulte “Para selecionar uma opção de compatibilidade” na página 606.

Para definir uma senha de usuário para um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Segurança**.
6 Ative a caixa de seleção **Senha de abertura**.
7 Digite um valor na caixa **Senha**.
8 Digite novamente a senha na caixa **Confirmar senha de abertura**.
9 Clique em **OK**.
10 Clique em **Salvar**.

Se você definiu uma Senha de abertura, é recomendável criar também uma Senha de permissão.

Otimizar arquivos PDF

É possível otimizar arquivos PDF para diferentes versões do Adobe Acrobat ou Acrobat Reader escolhendo uma opção de compatibilidade que combine com o tipo de visualizador utilizado pelos destinatários do arquivo PDF. No CorelDRAW, é possível selecionar uma das seguintes opções de compatibilidade: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 ou PDF/A-1b.Os controles disponíveis variarão conforme a opção de compatibilidade escolhida. Para publicar um arquivo PDF para ampla distribuição, é melhor escolher uma opção de compatibilidade anterior, como Acrobat 8.0 ou 9.0, para garantir que o arquivo possa ser visualizado em versões anteriores do Acrobat. Entretanto, se segurança for uma preocupação, escolha uma versão posterior porque os níveis de criptografia são mais altos. Para obter mais informações, consulte “Configurar opções de segurança para arquivos PDF” na página 605.

É possível otimizar a visualização de um documento PDF na Web para acelerar o tempo de carregamento do PDF.

Se você adicionou preenchimentos complexos ao documento, pode optar por convertê-los em bitmaps, processo também conhecido como conversão em bitmap. Isso pode aumentar o tamanho do arquivo PDF, mas garantirá que os preenchimentos complexos sejam exibidos corretamente.

Para selecionar uma opção de compatibilidade

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique em **Configurações**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Geral**.
6 Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha uma opção de compatibilidade.

Para preservar camadas e propriedades de camadas no arquivo PDF publicado, é necessário escolher a opção Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 ou Acrobat 9.0. Observe que as camadas principais não serão preservadas.

Para preservar transparências no arquivo PDF publicado, é necessário escolher a opção Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 ou Acrobat 9.0.

Para otimizar um arquivo PDF para visualização na web

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique em **Configurações**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5. Clique na guia **Documento**.
6. Ative a caixa de seleção **Otimizar para visualização rápida na Web**.

Para converter preenchimentos complexos em bitmaps

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique em **Configurações**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5. Clique na guia **Objetos**.
6. Ative a caixa de seleção **Renderizar preenchimentos complexos como bitmaps**.

Visualizar resumos de verificação prévia para arquivos PDF

Antes de salvar um documento como arquivo PDF, você pode fazer uma verificação prévia para detectar possíveis problemas no arquivo. A verificação prévia examina e exibe um resumo de erros, possíveis problemas e sugestões para solucionar os problemas. Por padrão, muitas questões relacionadas ao PDF são examinadas durante a verificação prévia, mas os tópicos que você não deseja verificar podem ser desativados.

Para visualizar o resumo da verificação prévia de um arquivo PDF

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique em **Configurações**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5. Clique na guia **Verificação prévia**.

   É possível limitar os problemas que serão verificados durante a verificação prévia clicando na guia **Nenhuma questão**, clicando em **Configurações** e, na caixa de diálogo **Configurações prévias**, desativando as caixas de seleção ao lado dos itens que deseja que a verificação prévia ignore.

Você pode salvar as configurações clicando na guia **Nenhuma questão**, clicando em **Configurações** e, na caixa de diálogo **Configurações prévias**, clicando no botão **Adicionar configurações prévias** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo prévio como**.

Preparar arquivos PDF para um prestador de serviços de impressão

A OPI (Open Prepress Interface) permite a utilização de imagens de baixa resolução como marcadores de posição para as imagens de alta resolução que aparecem no trabalho final. Quando um prestador de serviços de impressão recebe o arquivo, o servidor OPI substitui as imagens de baixa resolução pelas imagens de alta resolução.

As marcas da impressora fornecem informações ao prestador de serviços de impressão sobre o modo como o trabalho deve ser impresso. É possível especificar que marcas da impressora serão incluídas na página. As marcas da impressora disponíveis são as seguintes:

- **Marcas de corte** — representam o tamanho do papel e aparecem nos cantos da página. É possível adicionar marcas de corte para utilizá-las como guias para aparar o papel. Se o seu impresso tiver várias páginas por folha (por exemplo, duas linhas por duas colunas), adicione marcas de corte na borda externa para que todas as marcas de corte sejam removidas depois do processo de corte; ou então, escolha adicionar marcas de corte ao redor de cada linha e coluna. Um limite de sangramento determina quanto uma imagem pode se estender além das marcas de corte. Um sangramento exige que o papel em que a impressão está sendo feita seja maior do que o tamanho do papel final desejado e a área de imagem deve se estender além da borda do tamanho do papel final.
- **Marcas de registro** — são necessárias para alinhar o filme para fazer a prova ou imprimir as chapas de impressão a cores. As marcas de registro são impressas em todas as folhas de uma separação de cores.
- **Escala de densitômetro** — é uma série de caixas cinzas, indo do claro ao escuro. Essas caixas são necessárias para testar a densidade das imagens de meio-tom. Posicione a escala de densitômetro em qualquer lugar da página. Você pode também personalizar os níveis de cinza exibidos em cada um dos sete quadrados na escala de densitômetro.
- **Informações do arquivo** — podem ser impressas, incluindo o perfil de cores, nome, data e hora em que a imagem foi criada e número da página.

Para manter vínculos OPI em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Pré-impressão**.

6 Ative a caixa de seleção **Manter vínculos OPI**.

Não utilize vínculos OPI se não tiver certeza se o arquivo PDF se destina a um servidor OPI.

Para incluir marcas da impressora em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique em **Configurações**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Verificação prévia**.

6 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Marcas de corte**

- **Informações sobre o arquivo**
- **Marcas de registro**
- **Escalas de densitômetro**

Para incluir um limite de sangramento, ative a caixa de seleção **Limite de sangramento** e digite um valor para o sangramento na caixa correspondente.

Em geral, um limite de sangramento de 0,3 a 0,6 cm será suficiente. Qualquer objeto que exceder esse limite utilizará espaço desnecessariamente, o que poderá causar problemas quando várias páginas com sangramento forem impressas em uma única folha de papel.

CorelDRAW® X7

Trabalhar com aplicativos de produtividade escritório

O CorelDRAW é extremamente compatível com aplicativos de produtividade de escritório como o Microsoft Word e o WordPerfect Office. Você pode importar e exportar arquivos entre aplicativos e copiar ou inserir objetos do CorelDRAW em documentos de produtividade de escritório.

O Esta seção contém os seguintes tópicos:

Importar arquivos dos aplicativos de produtividade de escritório

O CorelDRAW permite importar arquivos criados em outros aplicativos. Por exemplo, você pode importar um arquivo de um aplicativo do Microsoft Office ou do WordPerfect Office. Para obter mais informações sobre como importar arquivos, consulte "WordPerfect Document (WPD) " na página 647 e "Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)" na página 621.

Exportar arquivos de aplicativos de produtividade de escritório

É possível exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para uso com um conjunto de aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Word ou WordPerfect. Para obter mais informações sobre como exportar arquivos do CorelDRAW, consulte "Para exportar um arquivo para o Microsoft Office ou WordPerfect Office" na página 595.

Adicionar objetos a documentos

O CorelDRAW permite copiar um objeto e colá-lo em um desenho. Você pode também copiar um objeto e colocá-lo em um documento de produtividade de escritório, como um documento criado com o Microsoft Word ou o WordPerfect. Para obter mais informações sobre como copiar objetos, consulte "Copiar, duplicar e excluir objetos" na página 183.É possível inserir um objeto em um documento CorelDRAW ou em um documento de produtividade de escritório, como um documento Microsoft Word ou WordPerfect. Para obter mais informações sobre como inserir objetos no CorelDRAW, consulte "Localizar e gerenciar conteúdo" na página 75. Para obter mais informações sobre a inserção de objetos em documentos de produtividade, consulte "Inserir objetos vinculados ou incorporados " na página 243 ou consulte a Ajuda do aplicativo de produtividade de escritório.

CorelDRAW® X7

Formatos de arquivo suportados

Um formato de arquivo define como um aplicativo armazena informações em um arquivo. Para utilizar um arquivo criado em um aplicativo diferente daquele que está em uso, é necessário importar esse arquivo. Inversamente, se um arquivo for criado em um aplicativo e você desejar utilizá-lo em outro, será necessário exportá-lo para um formato de arquivo diferente.

Quando você atribui um nome a um arquivo, o aplicativo em uso anexa automaticamente uma extensão a ele, em geral, com três caracteres (por exemplo, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** ou **.eps**). Essa extensão de nome do arquivo auxilia tanto o usuário quanto o computador a distinguir entre diferentes formatos de arquivo.

A lista a seguir inclui todos os formatos de arquivo usados neste aplicativo. Observe que nem todos os filtros de formato de arquivo são instalados por padrão. Se você não conseguir exportar ou um importar um arquivo da lista, será necessário atualizar a instalação da CorelDRAW Graphics Suite X7. Para obter mais informações, consulte "Instalar CorelDRAW Graphics Suite aplicativos" na página 4.

Adobe Illustrator (AI)

O formato de arquivo Adobe Illustrator (AI) foi desenvolvido pela Adobe Systems, Incorporated para as plataformas Windows e Macintosh. Ele baseia-se principalmente em vetores, embora as versões mais recentes suportem informações de bitmap.

É possível importar arquivos AI para uso no CorelDRAW ou exportar arquivos do CorelDRAW no formato AI. Antes de exportar um documento como arquivo AI, é possível executar uma verificação prévia para detectar possíveis problemas no documento. A verificação prévia examina e exibe um resumo de erros, possíveis problemas e sugestões para solucionar os problemas. Por padrão, muitas questões relacionadas ao formato AI são examinadas durante a verificação prévia, mas os tópicos que você não deseja verificar podem ser desativados.

Para importar um arquivo Adobe Illustrator

1. Clique em **Arquivo** ▶ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Importar**.
5. Clique na página de desenho em que deseja importar o arquivo.

Para exportar um arquivo Adobe Illustrator

1. Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **AI - Adobe Illustrator** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha um formato de arquivo do Adobe Illustrator.
7. Na área **Faixa de exportação**, ative uma das opções a seguir:
   - **Documento atual** — exporta o desenho ativo

- **Página atual** — exporta a página ativa.
- **Seleção** — exporta os objetos selecionados.
- **Páginas** — exporta as páginas especificadas (esta opção está disponível apenas para CS 4 e posteriores).

8 Na área **Exportar texto como**, ative uma das opções a seguir:

- **Curvas** — permite exportar texto como curvas
- **Texto** — permite exportar texto como caracteres editáveis

Você também pode

Converter áreas transparentes em bitmaps	Na área **Transparência**, ative a opção **Preservar aparência e converter áreas transparentes em bitmaps**. (Esta opção está disponível apenas para a versão 8 ou anteriores).
Descartar áreas transparentes e preservar curvas e texto	Na área **Transparência**, ative a opção **Preservar curvas e texto removendo efeitos de transparência**. (Esta opção está disponível apenas para a versão 8 ou anteriores).
Converter um contorno em um objeto para criar um objeto fechado não preenchido com a forma do contorno	Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Converter contornos em objetos**.
Converter contornos complexos em curvas	Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Simular curvas preenchidas complexas**.
Converter cores exatas em cores compostas	Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Converter cores exatas para CMYK**.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Incorporar perfis de cores**.
Gerar uma visualização do documento na caixa de diálogo Abrir arquivo do Adobe Illustrator	Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Incluir imagens de visualização**.

Ao ativar a caixa de seleção **Simular curvas preenchidas complexas**, um objeto composto por curvas complexas, como um objeto de texto convertido em curvas, pode ser dividido em vários objetos na exportação para ajudar a minimizar a complexidade do objeto.

Ao desativar a caixa de seleção **Incluir imagens posicionadas** e exportar o arquivo, o processo de exportação gera um arquivo do Adobe Illustrator e uma série de arquivos EPS. Os arquivos EPS contêm objetos e imagens individuais vinculados ao arquivo AI. Sempre armazene os arquivos EPS com o arquivo AI para preservar o vínculo com o arquivo AI.

Para exibir o resumo da verificação prévia de um arquivo AI

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Escolha **AI - Adobe Illustrator** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Na caixa de diálogo **Exportação para Adobe Illustrator**, clique na segunda guia.

Limite as questões que serão examinadas durante a verificação prévia clicando no botão **Configurações**, clicando duas vezes em **Exportação para AI** e desativando as caixas de seleção ao lado dos itens que devem ser ignorados.

Salve as configurações clicando no botão **Adicionar configurações prévias** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo prévio como**.

Notas técnicas sobre o AI (Adobe Illustrator)

Importar um arquivo AI

- É possível importar formatos de arquivos AI e incluir Adobe Illustrator CS6.
- Para arquivos salvos no Adobe Illustrator CS ou superior com compatibilidade com PDF, textos podem ser importados como texto ou curvas.
- Objetos com preenchimentos gradientes que foram criados no CS5 podem não aparecer corretamente quando importados.
- Os programas Corel não podem importar arquivos AI que contenham bitmaps vinculados como arquivos EPS.
- Os gráficos do Adobe Illustrator são importados no programa como um grupo de objetos. Clique em **Objeto** ▶ **Desagrupar** para manipular objetos no gráfico importado. Se você abrir um arquivo AI em vez de importá-lo, não precisará desagrupar os objetos.
- Filmes em Flash incorporados em arquivos AI não são importados.
- Para arquivos AI CS4 e CS5, cada área de trabalho é importada como uma página individual do CorelDRAW. Em documentos com várias páginas, os objetos posicionados fora de uma página são colocados na primeira página do documento de CorelDRAW.
- Objetos preenchidos com o uso de Cores Globais (esquemas de cores) aparecem corretamente no CorelDRAW, mas as Cores Globais não são mantidas como estilos de cor.
- Símbolos, objetos com padrões e objetos que tem extrusão 3d ou chanfradura aplicados são convertidos como curvas.
- Objetos que têm o efeito de Enevoar ou Transparência aplicados são convertidos usando o efeito de lentes aplicável no CorelDRAW.
- Objetos que têm a textura, sombreamento, desfocagem ou o efeito pincelada aplicados são convertidos como objetos bitmap no CorelDRAW.

Exportar um arquivo AI

- Durante a conversão para exportação, os objetos podem se tornar complexos, dificultando sua edição em outros programas de desenho ou no CorelDRAW, se você importá-los de novo. Para evitar esse problema, salve o arquivo no formato CorelDRAW (CDR) antes de exportá-lo e use o CorelDRAW para todas as edições.
- Para criar um arquivo que será impresso em outros programas, como o Adobe PageMaker, exporte-o utilizando o filtro Encapsulated PostScript (EPS), e não o filtro do Adobe Illustrator (AI). O filtro Encapsulated PostScript oferece suporte a mais efeitos de desenhos que o filtro do Adobe Illustrator e produz melhores resultados gerais.
- A maioria dos preenchimentos gradientes lineares e radiais são preservados. Preenchimentos gradientes cônicos e quadrados são exportados como uma série de faixas preenchidas, efeito semelhante ao obtido pela mistura. Você pode definir o número de faixas clicando em **Ferramentas** ▶ **Opções**. Na lista de categorias da **Área de trabalho**, clique em **Exibir** e digite um número na caixa **Visualizaretapas do gradiente**. O número máximo de faixas suportadas é 256.
- É possível exportar texto como texto ao exportar arquivos AI das versões CS e posteriores.
- Ao exportar arquivos do CorelDRAW com várias páginas na versão CS4 ou posterior, as páginas individuais são exportadas como Áreas de trabalho. O formato **Organizar por fileira** é usado pelo layout das Áreas de trabalho.
- Ao exportar arquivos do CorelDRAW com várias páginas na versão CS4 ou posterior, objetos posicionados fora da página são removidos.
- Alguns recursos OpenType não oferecem suporte pelo Adobe Illustrator.

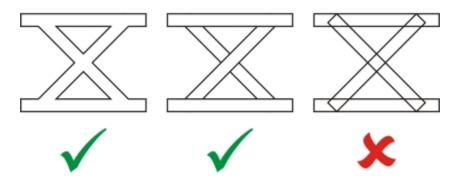
Fonte Adobe Type 1 (PFB)

A Fonte Adobe Type 1 (PFB) é um formato de arquivo que armazena fontes Adobe Type 1. A maioria das fontes Type 1 são fontes principais simples que só permitem edição de estilo; por exemplo, Roman, itálico e negrito. Uma única fonte Type 1 principal contém dois arquivos: um Printer Font Metrics (PFM) e um Printer Font Binary (PFB).

Algumas fontes Type 1 também estão disponíveis em um formato principal múltiplo. Você pode personalizar elementos de desenho de várias fontes principais como peso, largura, estilo e tamanho óptico. Uma fonte base principal múltipla é a própria fonte principal a partir da qual é possível criar variações denominadas instâncias principais múltiplas. Uma fonte base principal múltipla é composta por um arquivo PFM, um arquivo PFB e um arquivo MMM (Multiple Master Metrics). Uma instância principal múltipla é composta por um arquivo PFM e um arquivo PSS (PostScript Printer Stub).

Notas técnicas sobre as fontes Adobe Type 1

- As fontes Adobe Type 1 exportadas do CorelDRAW não possuem ajuste de legibilidade.

- Cada caractere exportado é considerado um único objeto. Antes de exportar vários objetos, combine-os clicando em **Objeto ▸ Combinar**. Não é possível exportar vários objetos ou objetos agrupados.
- Para obter melhores resultados, evite a interseção de linhas. Todos os objetos do caractere devem ficar totalmente dentro ou fora dos outros, como mostra o exemplo abaixo.

Da esquerda para a direita: três objetos combinados corretamente; cinco objetos combinados corretamente; cinco objetos combinados incorretamente

- Os atributos de preenchimento e contorno aplicados aos objetos não são exportados.
- As fontes Adobe Type 1 criadas são compatíveis com o Adobe Type Manager versão 2.0, mas não com as versões anteriores.

Bitmap do Windows (BMP)

O formato de arquivo bitmap (BMP) do Windows foi desenvolvido como um padrão para representar imagens gráficas como bitmaps no sistema operacional Windows.

Para importar um arquivo de bitmap

1. Clique em **Arquivo ▸ Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **BMP - Bitmap do Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Clique na página do desenho.

Para exportar um arquivo de bitmap

1. Clique em **Arquivo ▸ Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **BMP – Bitmap do Windows** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.

Notas técnicas sobre o BMP (Bitmap do Windows)

Importar um arquivo BMP

- É possível importar arquivos Windows Bitmap em conformidade com as especificações de BMP para Windows e OS/2.

- Os arquivos Windows Bitmap podem ser preto-e-branco, 16 cores, tons de cinza, cores da paleta ou cores RGB (24 bits), e serão impressos devidamente dependendo da impressora.
- A compactação Run-Length Encoding (RLE) pode ser utilizada em todos os bitmaps, exceto nas cores RGB (24 bits) e em bitmaps preto-e-branco.
- A resolução pode ir de 72 a 300 dpi ou mais se você escolher as configurações personalizadas.
- O tamanho máximo de imagem é de 64.535 · 64.535 pixels.

Exportar um arquivo BMP

- Como as imagens rastreadas como bitmaps são mapeadas pixel por pixel na página, a resolução não aumentará. Em vez disso, o bitmap aparecerá serrilhado, com aparente perda de resolução.

Bitmap do OS/2 (BMP)

Esse tipo de arquivo de bitmap foi projetado para o sistema operacional OS/2. O formato de arquivo Bitmap do OS/2 suporta um tamanho máximo de imagem de 64.535 · 64.535 pixels. O OS/2 utiliza compactação RLE (Codificação na duração da execução).

Notas técnicas para o Bitmap do OS/2 (BMP)

- Os programas Corel suportam a Versão padrão 1.3 e a Versão aperfeiçoada 2.0 ou posterior do formato de arquivo bitmap do OS/2.
- Os programas Corel suportam as seguintes profundidades de cor ao importar e exportar arquivos BMP: Preto-e-branco de 1 bit, 256 tons de cinza (8 bits), paleta de 16 cores (4 bits) e de 256 cores (8 bits) e RGB de 24 bits.

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics Metafile (CGM) é um formato aberto de metarquivo independente de plataforma, usado para armazenamento e troca de gráficos de duas dimensões. É um formato que oferece suporte a cores RGB. Os arquivos CGM podem conter gráficos vetoriais e bitmaps, mas, em geral, contêm um dos dois tipos de gráfico — raramente contêm os dois.

O CorelDRAW importa arquivos CGM Versão 1. 3, e 4 e exporta arquivos de perfil da versão 1.3 e WebCGM 1.0.

WebCGM é um formato de arquivo binário que suporta hyperlinks, navegação em documentos, estruturação e camadas de imagens, bem como pesquisa em conteúdos de imagens WebCGM. Ele também suporta fontes Unicode e da web. O perfil WebCGM é amplamente utilizado em documentos eletrônicos na web.

Para importar um arquivo CGM

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **CGM - Computer Graphics Metafile (*.cgm)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.

Para exportar um arquivo CGM

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **CGM - Computer Graphics Metafile** na lista **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de diálogo **Exportar CGM**, escolha uma versão na caixa de listagem **Versão de exportação**.
   Se a versão selecionada oferece suporte a codificação de texto, ativar uma das seguintes opções de codificação:
   - **Texto**

- Binária

Escolher um tipo de codificação na caixa de listagem **Tipo**.

Notas técnicas sobre o CGM (Computer Graphics Metafile)

Importar um arquivo CGM

- O CorelDRAW importa arquivos CGM das versões 1, 3 e 4.
- O filtro CGM aceita somente marcadores suportados pelo padrão do formato de arquivo CGM. Os marcadores de uso particular são ignorados.
- O texto é editável, desde que o arquivo seja exportado pelo programa de origem utilizando-se as opções de texto corretas especificadas. O tipo visualizado pode não corresponder àquele utilizado no programa de origem; no entanto, você pode corrigir o tipo do arquivo facilmente no programa Corel.
- Se o arquivo CGM contém uma fonte que não esteja no seu computador, a caixa de diálogo Correspondência de fontes PANOSE permite substituir a fonte ausente por uma disponível.

Exportar um arquivo CGM

- O CorelDRAW pode exportar arquivos da versão 1 e 3 CGM e WebCGM 1.0.
- pode exportar arquivos da versão 1, 3, e 4 CGM e WebCGM 1.0.Arquivos CGM podem ser salvos em formato de texto ou binário. Arquivos codificados como texto podem ser abertos em um editor de texto ASCII.
- Texturas PostScript são convertidas em curvas.

CorelDRAW (CDR)

Arquivos CorelDRAW (CDR) são principalmente desenhos em gráficos vetoriais. Os vetores definem uma figura como uma lista de elementos gráficos primitivos (retângulos, linhas, texto, arcos e elipses). Os vetores são mapeados ponto por ponto na página, portanto, caso se reduza ou aumente o tamanho de um gráfico vetorial, a imagem original não ficará distorcida.

Os gráficos vetoriais são criados e editados em aplicativos de design gráfico como o CorelDRAW, mas também podem ser editados em aplicativos de edição de imagens, como o Corel PHOTO-PAINT. Utilizam-se imagens vetoriais de vários formatos em programas de editoração eletrônica.

Para importar um arquivo CorelDRAW

1. Clique em **Arquivo ▸ Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **CDR - CorelDRAW (*.cdr)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Clique na página do desenho.

Notas técnicas sobre o CDR (CorelDRAW)

- Os arquivos importados do aparecem como um grupo de objetos. Clique em **Objeto ▸ Desagrupar** para manipular objetos individuais no gráfico importado.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) é um formato de metarquivo que oferece suporte a informações de bitmap e vetor e à gama completa de cores PANTONE, RGB e CMYK. Os arquivos salvos em formato CMX podem ser abertos e editados em outros aplicativos Corel.

Para importar um arquivo Corel Presentation Exchange

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **CMX - Corel Presentation Exchange (*.cmx)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Para exportar um arquivo Corel Presentation Exchange

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **CMX - Corel Presentation Exchange** na caixa de listagem **Salvar como**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.

Notas técnicas sobre o Corel Presentation Exchange (CMX)

- São suportadas as seguintes versões: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 e X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Os arquivos salvos no formato de arquivo do Corel PHOTO-PAINT (CPT) são bitmaps que representam formas como pixels organizados para formar uma imagem. Ao salvar um gráfico no formato Corel PHOTO-PAINT, máscaras, objetos flutuantes e lentes são salvos com a imagem. CorelDRAW pode importar e exportar arquivos em formato Corel PHOTO-PAINT, incluindo arquivos que contêm informações de cor e tons de cinza.

Para exportar um arquivo Corel PHOTO-PAINT

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **CPT - Imagem do Corel PHOTO-PAINT** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.

Você pode exportar camadas do CorelDRAW como objetos no formato de arquivo CPT.

É possível exportar uma imagem com fundo transparente.

Notas técnicas sobre o CPT (Corel PHOTO-PAINT)

- Este filtro está disponível no CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT e Corel DESIGNER.
- Os arquivos do Corel PHOTO-PAINT podem ser preto e branco, tons de cinza, cores da paleta, cores CMYK (32 bits), cores RGB (24 bits) ou Lab.

Corel Symbol Library (CSL)

Arquivos CSL (Corel Symbol Library) armazenam símbolos que podem ser usados em outros arquivos.

Os arquivos CSL (Corel Symbol Library) podem ser armazenados localmente ou em uma rede, facilitando a implementação e o gerenciamento de coleções de símbolos.

Para obter mais informações, consulte "Gerenciar coleções e bibliotecas" na página 239.

Cursor Resource (CUR)

O formato de arquivo do Windows 3.x/NT Cursor Resource (**.cur** files) é usado para criar cursores para o Windows 3.1, Windows NT, e as interfaces do Windows 95. Ele suporta elementos gráficos de cursor que são usados em ponteiros do Windows. Você pode selecionar uma cor para as máscaras Transparente e Inverso.

O formato de arquivo Windows 3.x/NT Cursor Resource oferece suporte a um tamanho máximo de imagem de 32 · 32 pixels.

Notas técnicas sobre o Cursor Resource (CUR)

- Os programas Corel oferecem suporte às seguintes profundidades de cor durante a importação de arquivos **.cur**: Preto-e-branco de 1 bit, paleta de 16 cores (4 bits) e de 256 cores (8 bits).

Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)

Você pode importar os seguintes arquivos do Microsoft Word:

- Arquivos das versões 97, 2000, 2002 e 2003 do Microsoft Word Document (DOC). Além disso, arquivos salvos como DOC no MS Word 2007 e 2010.
- Arquivos do Microsoft Word Open XML Document. Esse formato de arquivo baseia-se em Open XML e usa compactação ZIP. Ele foi introduzido com o Microsoft Word 2007.
- Arquivos Rich Text Format (RTF). Rich Text Format (RTF) é um formato de texto que armazena texto simples e formatação de texto, como negrito. Quando você importa um arquivo RTF para o CorelDRAW, o texto e todos os gráficos WMF (Windows Metafile Format) incorporados são transferidos. Entretanto, os elementos gráficos não são transferidos em um arquivo RTF exportado do Corel DESIGNER.

Como o Microsoft Word é um formato de arquivo proprietário, às vezes é difícil importar com precisão todos os aspectos de um arquivo no CorelDRAW. Para importar com êxito texto com menos inconsistências, é recomendado instalar o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office. Se o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office não foi previamente instalado no computador, você será solicitado instalá-lo ao tentar importar texto.

Para importar um arquivo Microsoft Word

1. Clique em **Arquivo** ▶ **Importar**.
2. Escolha **DOC, DOCX - MS Word** ou **RTF - Rich Text Format** na caixa de listagem **Todos os formatos de arquivo**.
3. Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo está armazenado.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.

   Se o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office não foi previamente instalado no computador, a caixa de diálogo **Instalar pacote de compatibilidade** é exibida. É altamente recomendado instalar o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office. Para prosseguir com a instalação, clique em OK e siga as instruções no assistente de instalação.
6. Na caixa de diálogo **Importar/colar texto** é possível escolher manter ou descartar a formatação do texto. Você também pode optar por importar tabelas como tabelas ou texto.
7. Posicione o cursor de importação na janela de desenho e clique.

Qualquer gráfico Windows Metafile Format (WMF) ou Enhanced Metafile Format (EMF) incorporado será preservado no arquivo importado. Se o arquivo contiver outros elementos gráficos, eles se perderão durante a conversão e não serão exibidos no CorelDRAW.

É possível posicionar o texto importado arrastando uma marca de seleção para definir uma caixa de texto de parágrafo ou pressionando a **barra de espaço** para posicionar o texto importado no local padrão.

Caso importe texto e escolha não instalar o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office, a caixa de diálogo **Instalar pacote de compatibilidade** será exibida novamente na próxima vez em que você importar texto, a menos que seja ativada a caixa de seleção **Não perguntar novamente**. É possível reativar a caixa de diálogo **Instalar pacote de compatibilidade** clicando em **Ferramentas**▶**Opções**. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Área de trabalho**, clique em **Avisos** e ative a caixa de seleção **Instalar pacote de compatibilidade para DOC e DOCX** na caixa de listagem **Mostrar avisos ao**.

Para exportar um arquivo Microsoft Word

1 Abra um desenho que contenha um objeto de texto.
2 Clique em **Arquivo**▶**Exportar**.
3 Escolha **DOC - MS Word for Windows 6/7** ou **RTF - Rich Text Format** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo.**
5 Clique em **Exportar**.

A extensão do nome de arquivo do formato escolhido é anexada automaticamente ao nome do arquivo.

Somente o texto dos desenhos pode ser exportado para os formatos de arquivo do Microsoft Word. Outros elementos gráficos, como linhas, curvas e retângulos, perdem-se durante a conversão e não são exibidos no arquivo. Para exportar gráficos, use um formato gráfico, como o WMF.

Notas técnicas sobre o Microsoft Word (DOC, DOCX e RTF)

Importar um arquivo DOC, DOCX e RTF

- Para importar com êxito texto com menos inconsistências, é recomendado instalar o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office. Se o Pacote de Compatibilidade do Microsoft Office não foi previamente instalado no computador, você será solicitado instalá-lo ao tentar importar texto.
- São suportadas as seguintes versões do Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word para Windows 6/7, Microsoft Word para Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 e 5.5.
- O método de campo incorporado para a criação de índices no Microsoft Word é suportado, porém, não é suportado o método de estilo implícito para criação de índices.
- O programa Corel faz a correspondência das fontes no arquivo que está sendo importado com fontes iguais ou semelhantes, dependendo das fontes instaladas em seu computador. No entanto, o estilo de texto Normal do Microsoft Word é convertido em estilo de texto padrão. Para definir o estilo de texto padrão, clique em **Ferramentas**▶**Opções**. Na lista de categorias, clique duas vezes na caixa de seleção **Documento**, ative a caixa de seleção **Salvar opções como padrão para o novo documento** e, a seguir, ative a caixa de seleção **Estilos**.
- Sempre que possível, o programa converte automaticamente os caracteres disponíveis nos conjuntos “Symbol” ou “MS Linedraw” em entradas correspondentes do conjunto de caracteres Windows.
- A maioria das fontes tem espaçamento proporcional e o fluxo do texto é refeito na importação. Como resultado, as quebras automáticas de linha e de página muitas vezes aparecem em outras posições, se você estiver convertendo em uma fonte de espaçamento fixo ou não escalável.
- Na importação de texto, o tamanho da página do documento original é ignorado. O texto é ajustado ao tamanho da página atual, o que pode afetar a posição do texto.
- Se a tabela for maior que a página atual, os dados da tabela continuarão fora da página.

- Tabelas aninhadas não são totalmente suportadas. O texto de uma tabela aninhada aparece dentro da caixa de texto da célula da tabela de mais alto nível como texto simples (sem linhas de delimitação).
- Marcadores aninhados não são totalmente suportados.
- Objetos e gráficos não são suportados.
- Equações não são mantidas — os dados e resultados podem ser mantidos, mas são desvinculados.
- A direção do texto não é mantida.

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) é o formato nativo de arquivos criados no Microsoft Publisher, um aplicativo da linha de produtos do Microsoft Office usado para criar publicações e materiais de marketing.

Notas técnicas sobre o Microsoft Publisher (PUB)

- O CorelDRAW importa arquivos Microsoft Publisher das versões 2002, 2003, 2007 e 2010.
- A exportação não é suportada.
- A dispersão de duas páginas é importada como páginas separadas.
- Páginas principais não são suportadas. Uma página principal é importada como uma camada separada da página. O nome da camada corresponde ao nome da página principal no Microsoft Publisher.
- Cabeçalhos e rodapés não são suportados. O texto do cabeçalho/rodapé é colocado na posição adequada em cada página.
- Tabelas são suportadas. Nem todos os tipos de bordas são suportados. Se um tipo de borda não é suportado, ele é substituído por um contorno da espessura e da cor desejadas.
- Borda artística não é suportada.
- Estilos não são suportados. Atributos de estilo e de formatação são mapeados para texto.
- Alguns estilos de sublinhado não são suportados. Os estilos de sublinhado que não são suportados são substituídos pelo estilo de sublinhado de melhor correspondência disponível no CorelDRAW.
- Os efeitos de fonte Sombra, Relevo e Gravação não são suportados.
- Réguas horizontais em objetos de texto não são suportadas.
- Esquemas de cores não são suportados. As cores dos esquemas de cores são mapeadas para cores de objetos.
- Esquemas de fontes não são suportados. Nomes e estilos de fontes são mapeados para seus equivalentes no CorelDRAW.
- Formas 3D são suportadas. Superfícies texturizadas não são suportadas.
- WordArt é importada como texto artístico no CorelDRAW. Superfícies texturizadas de extrusões não são suportadas.
- Caixas de texto vinculado são suportadas.
- Marcadores e hyperlinks são suportados.
- Objetos de formulários (Microsoft Publisher 2002) não são suportados.

Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 ou DRW)

É possível importar arquivos Corel DESIGNER. Os arquivos da versão 10 e posteriores têm a extensão de nome de arquivo **.des**. Os arquivos das versões 6 a 10 do Micrografx têm a extensão de nome de arquivo **.dsf**. Os arquivos da versão 4 têm a extensão de nome de arquivo **.ds4**. A extensão de nome de arquivo **.drw** é usada para arquivos Micrografx 2.x ou 3.x. Arquivos de modelos Micrografx (DST) também são suportados.

Para importar um arquivo Corel DESIGNER

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **DES - Corel DESIGNER (*.des)** ou **DSF, DRW, DST, MGX - Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique duas vezes no nome do arquivo.
5. Na caixa de diálogo **Importação**, ajuste qualquer uma das configurações.

Notas técnicas sobre o DSF (Corel DESIGNER)

- Configurações de linhas-guia e grade não são convertidas.
- Pontos de alinhamento não são convertidos — o programa preserva as configurações de gravidade padrão.
- Objetos em algumas páginas podem ser agrupados. É possível selecionar o grupo e depois desagrupá-lo antes da edição.
- Os arquivos DSF exibem dados OLE como objetos de imagem. Tipos de objetos de dados OLE são perdidos na conversão.
- Curvygons são convertidos em curvas.
- A transparência de dégradé pode ser deslocada.
- Os preenchimentos de hachura são renderizados, mas na realidade fazem parte do preenchimento do objeto. Eles são objetos separados, porém agrupados.
- Linhas sem contorno e preenchidas são convertidas em dois objetos: um para a linha e um para o preenchimento.
- Texto deformado é convertido em curva.
- Texto recusado (texto em bloco que fica em volta de um objeto) é convertido em vários objetos de texto.
- Cada linha de um objeto de texto não retangular (texto colocado em um objeto) é convertida em um objeto de texto separado.
- Em textos em bloco com grandes transformações, as paradas de tabulação podem esticar ou encolher.
- O texto que flui entre recipientes não é preservado; cada recipiente é convertido em um objeto separado.
- As dimensões do texto em versalete variam quando o texto é importado.

Notas técnicas sobre o DES (Corel DESIGNER)

- B-splines são preservados no arquivo importado, mas não podem ser modificados antes de serem convertidos em objetos de curva. Para obter informações sobre como converter objetos em objetos de curva, consulte “Para converter objetos em objetos de curva” na página 138.
- Os preenchimentos de hachura são preservados, mas não podem ser modificados no CorelDRAW. É possível, no entanto, aplicar um preenchimento de hachura a outros objetos em um desenho. Para obter mais informações, consulte “Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro ” na página 194.
- Estilos de linha aperfeiçoados são preservados, mas apenas algumas de suas propriedades podem ser alteradas. Por exemplo, você pode alterar a cor e a largura das linhas, mas não pode alterar seu padrão. É possível aplicar um estilo de linha aperfeiçoado a outros objetos.

AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Os arquivos AutoCAD Drawing Database (DWG) são arquivos vetoriais utilizados como um formato nativo de desenhos do AutoCAD.

O formato Data Interchange File (DXF) é uma representação de dados com marcas das informações contidas em um arquivo de desenho do AutoCAD. O formato Drawing Interchange é um formato nativo do AutoCAD. Ele tornou-se um padrão para intercâmbio de desenhos de CAD e é suportado por muitos aplicativos de CAD. O formato Drawing Interchange é baseado em vetores e suporta até 256 cores.

Para importar um arquivo AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **DWG - AutoCAD (*.dwg)** ou **DXF - AutoCAD (*.dxf)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Na caixa de listagem **Projeção em 3D** na caixa de diálogo **Importar arquivo AutoCAD**, escolha uma projeção plana de um objeto tridimensional visto a partir de um determinado ponto focal.
7. Na área **Escala**, ative uma das seguintes opções:
   - **Automática** — dimensiona o desenho usando a escala do arquivo de origem do AutoCAD
   - **Inglesa (1 unidade = 1 polegada)** — permite dimensionar o desenho em polegadas
   - **Métrica (1 unidade = 1 milímetro)** — permite dimensionar o desenho em milímetros

   Para reduzir o número de nós no objeto importado, ative a caixa de seleção **Redução automática de nós**.

8 Clique em **OK**.

Se o arquivo estiver protegido por senha, digite a senha na caixa **Senha**.

Se o arquivo tiver exibições especificadas, elas aparecerão automaticamente na caixa de listagem **Projeção em 3D**.

Se você estiver importando um arquivo que possua uma fonte não instalada no computador, aparecerá a caixa de diálogo Correspondência de fontes PANOSE, permitindo a substituição da fonte por uma semelhante.

Para exportar um arquivo AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Na caixa de listagem **Salvar como tipo**, escolha uma das seguintes opções:
   - **DWG - AutoCAD**
   - **DXF - AutoCAD**
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Exportar para AutoCAD**, escolha uma versão do AutoCAD na caixa de listagem **Versão de exportação**.
7 Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades de exportação**.
8 Na área **Exportar texto como**, ative uma das opções a seguir:
   - **Curvas** — permite exportar texto como curvas
   - **Texto** — permite exportar texto como caracteres editáveis
9 Na área **Exportar bitmap como**, ative uma das opções para exportar os bitmaps de um desenho em um formato de bitmap suportado.
10 Na área **Preencher preenchimentos não mapeados**, ative uma das opções a seguir:
   - **Cor** — preenche com cor todos os preenchimentos não mapeados. Para alterar a cor, clique no seletor **Cor** e escolha uma cor na paleta.
   - **Não preenchido** — deixa preenchimentos não mapeados sem preencher.

Notas técnicas sobre o DXF (Data Interchange Format) do AutoCAD

- O programa suporta arquivos AutoCAD da versão R2.5 até 2013.
- As camadas são retidas na importação e na exportação.

Importar um arquivo AutoCAD DXF

- Se um arquivo DXF for muito complexo para ser importado no CorelDRAW, configure o dispositivo de saída do AutoCAD como uma plotadora HP7475 e execute o comando Plotar para arquivo no desenho. Em seguida, você pode tentar importar esse arquivo de plotagem utilizando o filtro de importação HPGL. Versões mais recentes do AutoCAD permitem a criação de arquivos EPS.
- Os programas gráficos Corel tentam centralizar a imagem importada. A imagem é reduzida se as coordenadas forem maiores que o tamanho máximo de página disponível no CorelDRAW — 150 · 150 pés.
- As entidades sólidas e de rastreio são preenchidas.
- Linhas de dimensão são importadas como curvas, não como como objetos de dimensão.
- O ponto é importado como uma elipse de tamanho mínimo.
- Os arquivos exportados como “Somente entidades” podem não aparecer no programa Corel conforme o esperado, devido à falta de informações de cabeçalho.
- Arquivos AutoCAD 2008 importados que contenham texto de parágrafo formatado preservam a formatação do texto como espaçamento, alinhamento e recuos.
- Talvez a justificação de entradas de texto não seja preservada, especialmente se as fontes tiverem sido substituídas nos arquivos importados. Para obter melhores resultados, evite justificar o texto.
- Se o arquivo DXF contém uma fonte que não esteja no computador do usuário, a caixa de diálogo **Correspondência de fontes PANOSE** permite ao usuário substituir a fonte ausente por uma disponível.
- Objetos 3D não são suportados.

Exportar um arquivo AutoCAD DXF

- O CorelDRAW salva os desenhos em um formato vetorial aceito pelos programas e dispositivos CAD/CAM (computer-aided design/computer-aided manufacturing), como o AutoCAD e alguns cortadores de placas e de vidro orientados por computador.
- Arquivos exportados para a versão 2007 do AutoCAD podem não ser exibidos corretamente no AutoCAD 2007.
- Proteção por senha não está disponível nos arquivos exportados.
- Somente os contornos de objetos são exportados.
- Os objetos de preenchimento sem contornos possuem um contorno anexado a eles na exportação.
- Todo o texto é exportado usando uma fonte genérica. A formatação de texto não é preservada.

Notas técnicas sobre o DWG (Drawing Database) do AutoCAD

- O CorelDRAW pode importar e exportar arquivos AutoCAD da versão R2.5 para a 2013.
- Proteção por senha não está disponível nos arquivos exportados.
- Se o arquivo DWG tiver uma fonte que não esteja no seu computador, a caixa de diálogo **Correspondência de fontes PANOSE** permitirá ao usuário substituir a fonte ausente por uma disponível.

Encapsulated PostScript (EPS)

Os arquivos EPS podem conter texto, gráficos vetoriais e bitmaps, sendo destinados à inclusão (com encapsulamento) em outros documentos. Ao contrário de outros arquivos PostScript, que podem conter várias páginas, um arquivo EPS sempre contém apenas uma página.

Os arquivos EPS normalmente possuem uma imagem de visualização (cabeçalho) que permite visualizar o conteúdo do arquivo sem o auxílio de um interpretador PostScript. Um arquivo EPS sem imagem de visualização é exibido como uma caixa cinza nos aplicativos da Corel.

É possível importar e exportar arquivos EPS. É possível importar um arquivo EPS como um grupo de objetos editáveis, da mesma maneira como qualquer outro arquivo PostScript (PS) seria importado. Além disso, pode-se trazer o arquivo na forma encapsulada, posicionando a imagem de visualização na janela de desenho. A imagem de visualização é vinculada ao arquivo. É recomendável que você importe o arquivo EPS na forma encapsulada nos seguintes casos:

- Você deseja que o texto de um arquivo EPS seja exibido com as fontes originais, sem qualquer substituição de fontes.
- Você está trabalhando em um arquivo EPS grande e não deseja que o aplicativo fique lento.

Durante a instalação do CorelDRAW Graphics Suite X7, há a opção de instalar o Ghostscript, que é um aplicativo que interpreta formato de arquivos PostScript. O Ghostscript permite importar arquivos PostScript Nível 3. Caso não tenha instalado o Ghostscript na primeira instalação do produto, é possível fazer isso agora.

Para importar um arquivo Encapsulated PostScript

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Na caixa de diálogo **ImportarEPS**, ative uma das seguintes opções:
   - **Importar como editável** — importa o arquivo como um grupo de objetos CorelDRAW que pode ser modificado.
   - **Colocar como encapsulated PostScript** — posiciona a imagem de visualização no desenho. Não é possível modificar partes específicas do arquivo, mas pode-se editar o arquivo como um todo, aplicando transformações, tais como dimensionamento e rotação.
7. Se você estiver importando o arquivo como editável, ative uma das seguintes opções de texto:
   - **Texto** — preserva os objetos de texto no arquivo importado para que você possa editar o texto
   - **Curvas** — converte o texto em curvas

8 Clique em **OK**.

9 Clique na página do desenho.

Há algumas restrições quando você modifica os arquivos EPS importados como editáveis. Para obter mais informações, consulte "Notas técnicas sobre o PostScript (PS ou PRN)" na página 630.

Caso o arquivo EPS contenha texto convertido em curvas, o texto do arquivo importado não será editável, mesmo que você opte por importar o texto como texto.

Você pode também arrastar um arquivo EPS do Windows Explorer para dentro de uma janela de desenho.

Para exportar um arquivo Encapsulated PostScript

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Escolha **EPS - Encapsulated PostScript** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Na caixa de diálogo **Exportar EPS**, ajuste qualquer uma das configurações.

Para configurar opções gerais de exportação

1 Na caixa de diálogo **Exportar EPS**, clique na guia **Geral**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Especificar o modo de cor para exportação em EPS	Na área **Gerenciamento de cores**, escolha uma opção na caixa de listagem **Saída de cores**: • **Nativo** • **RGB** • **CMYK** • **Tons de cinza** Ao escolher a opção **Nativo**, todos os objetos preservam o modo de cor em que foram criados, por exemplo RGB, CMYK, Tons de cinza ou cores exatas.
Converter cores exatas	Na área **Gerenciamento de cores**, ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em** e selecione uma opção na caixa de listagem.
Escolher um formato de arquivo para visualizar a imagem PostScript	Na área **Visualizar imagem**, escolha uma das opções a seguir: • **Nenhum** • **TIFF** • **WMF** Se escolher o formato TIFF, selecione um modo de cor e a resolução.
Especificar como exportar o texto	Ative uma das opções a seguir na área **Exportar texto como**. • **Curvas** — permite exportar texto como curvas • **Texto** — permite exportar texto como caracteres editáveis

Para	Faça o seguinte
	Se deseja incluir informações de fonte PostScript em seu arquivo, ative a caixa de seleção **Incluir fontes**.
Escolher uma opção de compatibilidade	Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha um nível PostScript que seja suportado pela impressora ou pelo aplicativo em que o arquivo será impresso ou exibido.

Os objetos são sempre impressos como CMYK. Os bitmaps têm a opção de diferentes modos de cor.

Escolher o formato TIFF de 8 bits para visualizar imagens permite tornar o fundo do bitmap transparente ativando a caixa de seleção **Fundo transparente** na área **Visualizar imagem**.

Para definir opções de exportação avançadas

1 Na caixa de diálogo **Exportar EPS**, clique na guia **Avançadas**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Especificar o nome do autor	Digite um nome na caixa **Autor**.
Aplicar compactação de bitmap	Na área **Compactação de bitmap**, ative a caixa de seleção **Usar compactação JPEG**. Mova o controle deslizante **Qualidade JPEG** para ajustar a qualidade dos bitmaps.
Aplicar uma opção de cobertura	Na área **Cobertura**, ative uma das seguintes opções: • **Preservar configurações de impressão sobreposta do documento** — mantém as configurações atuais nos objetos • **Impressão sobreposta de preto sempre** — cria uma cobertura de cor, fazendo com que qualquer objeto que contenha pelo menos 95% de preto seja impresso sobreposto a qualquer objeto subjacente • **Dispersão automática** — cria uma cobertura de cor, atribuindo um contorno a um objeto com a mesma cor de seu preenchimento e fazendo-o sobrepor-se aos objetos subjacentes • **Máximo** — permite especificar a quantidade de dispersão que a opção Dispersão automática atribui a um objeto
	Caso deseje especificar o tamanho mínimo da fonte a ser aplicada pela Dispersão automática, digite um valor na caixa **Texto acima**.
	Para que os contornos de todos os objetos da página tenham a mesma largura, ative a caixa de seleção **Largura fixa**.
Aplicar uma caixa delimitadora	Na área **Caixa delimitadora**, ative qualquer uma das seguintes opções: • **Objetos** — alinha a caixa delimitadora exatamente aos objetos do arquivo • **Página** — alinha a caixa delimitadora à página • **Limite de sangramento** — permite definir em quanto o sangramento se estenderá além da borda da área a ser impressa • **Marcas de corte** — permite utilizar marcas de corte como auxiliares de alinhamento quando você apara a saída impressa em seu tamanho final

Para	Faça o seguinte
	• **Números de ponto flutuante** — permite usar números com casas decimais
Manter vínculo OPI	Ative a caixa de seleção **Manter vínculos OPI** para usar imagens de baixa resolução como marcadores de posição de imagens de alta resolução.
Aumentar automaticamente as etapas de gradiente	Ative a caixa de seleção **Aumento automático de etapas de gradiente** para aumentar automaticamente o número de etapas usadas para criar preenchimentos gradientes.

A caixa de seleção **Usar compactação JPEG** permanece desativada até a escolha de um nível PostScript que suporte esse recurso.

Para instalar o Ghostscript

1. Feche os programas abertos.
2. Na barra de tarefas do Windows, clique em **Iniciar** ▸ **Painel de controle**.
3. Clique em **Desinstalar um programa**.
4. Clique duas vezes CorelDRAW Graphics Suite X7 na página **Desinstalar ou alterar um programa**.
5. Clique em **Modificar**.
6. Clique na guia **Recursos**.
7. Ative a caixa de seleção **GPL Ghostscript**.
8. Siga as instruções do assistente de instalação.

Notas técnicas sobre Encapsulated PostScript (EPS)

Importar um arquivo EPS

- Quando um arquivo EPS é importado como editável, as informações PostScript no arquivo são convertidas em objetos CorelDRAW nativos, que podem ser editados com certas restrições. Para obter informações sobre estas restrições, consulte "Notas técnicas sobre o PostScript (PS ou PRN)" na página 630.
- Se o arquivo Encapsulated PostScript tiver sido importado com a opção **Colocar como Encapsulated PostScript** e se ele tiver uma imagem de visualização (chamada de cabeçalho), ela será importada e exibida. As informações do EPS permanecem anexadas ao cabeçalho e são utilizadas quando a imagem é impressa em uma impressora PostScript.

Exportar um arquivo EPS

- Em uma impressora PostScript, os gráficos exportados para o formato encapsulated PostScript (EPS) são impressos em outros programas exatamente como nos programas Corel.
- Você pode salvar um cabeçalho no formato Tagged Image file format (TIFF) ou Windows Metafile format (WMF) em preto-e-branco, tons de cinza ou cores de 4 bits, ou tons de cinza ou cores de 8 bits. Você pode definir a resolução do cabeçalho de 1 a 300 pontos por polegada (dpi), a resolução de cabeçalho padrão é de 72 dpi. Se o programa que estiver importando o arquivo EPS possuir uma limitação quanto ao tamanho do cabeçalho da imagem, poderá ser exibida uma mensagem de erro informando que o arquivo é muito grande. Para reduzir o tamanho do arquivo, na caixa de diálogo **Exportar EPS**, escolha **Preto e branco** na caixa **Modo** e diminua a resolução do cabeçalho antes de exportar o arquivo. Essa configuração determina somente a resolução do cabeçalho e não tem nenhum impacto na qualidade de impressão de um desenho. Os cabeçalhos coloridos são úteis na visualização de arquivos EPS. Se o programa no qual você utilizará o arquivo não oferecer suporte a cabeçalhos coloridos, experimente exportar com um cabeçalho monocromático. Também é possível exportar sem um cabeçalho.
- Além do gráfico, os arquivos EPS exportados contêm o nome do arquivo, o nome do programa e a data.
- Para salvar informações de fontes em um arquivo EPS, ative a caixa de seleção **Incluir fontes**, na área **Exportar texto como**.
- Se você exportar texto como curvas, o texto será convertido em curvas vetoriais.
- Se uma fonte utilizada no arquivo não estiver disponível na impressora ou não tiver sido salva no arquivo, o texto será impresso em fonte Courier ou o desenho não será impresso.

PostScript (PS ou PRN)

Os arquivos PostScript (PS) usam a linguagem PostScript para descrever layout do texto, gráficos vetoriais ou bitmaps para fins de impressão e exibição. Eles podem conter várias páginas. Os arquivos PostScript são importados como um grupo de objetos que podem ser editados.

Em geral, os arquivos PostScript têm a extensão de nome de arquivo **.ps**, mas também podem importar arquivos PostScript com a extensão **.prn**. Os arquivos com a extensão de nome de arquivo **.prn** , normalmente conhecidos como arquivos de impressora (PRN), contêm instruções sobre como um arquivo deve ser impresso. Estes arquivos permitem imprimir novamente o documento, mesmo que o aplicativo no qual ele foi criado não esteja instalado no computador.

Durante a instalação da CorelDRAW Graphics Suite X7, há a opção de instalar o Ghostscript, que é um aplicativo que interpreta formato de arquivos PostScript. O Ghostscript auxilia no processo de importação de arquivos. Caso não tenha instalado o Ghostscript durante a instalação, consulte “Para instalar o Ghostscript” na página 629.

Também é possível importar os arquivos encapsulated PostScript (EPS). Para obter mais informações, consulte “Encapsulated PostScript (EPS) ” na página 626.

Para importar um arquivo PostScript (PS ou PRN)

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo e em **Importar**.
5 Na área **Importar texto como**, ative uma das seguintes opções:
   - **Texto** — preserva os objetos de texto no arquivo importado para que você possa editar o texto
   - **Curvas** — converte o texto em curvas
6 Clique em **OK**.
7 Clique na página do desenho.

Se o arquivo PostScript contiver texto convertido em curvas, o texto do arquivo importado não será editável, mesmo que você opte por importar o texto como texto.

Notas técnicas sobre o PostScript (PS ou PRN)

- Arquivos PostScript que contêm preenchimentos de malha com cores exatas, imagens DeviceN ou imagens de tom duplo não podem ser importados. A instalação do Ghostscript resolve esse problema.
- Os preenchimentos de malha no modo de cores CMYK são importados como bitmaps e não podem ser editados.
- Preenchimentos dégradés são importados como um grupo de objetos preenchidos simulando a aparência do preenchimento dégradé e não podem ser editados como tal.
- Os bitmaps RGB são convertidos em CMYK em arquivos PS importados. A instalação do Ghostscript resolve esse problema.
- As informações sobre fontes são mantidas somente se a fonte foi incorporada ao arquivo original antes da importação.
- Arquivos muito grandes não podem ser impressos em alguns programas devido a limitações de memória. Esse problema pode ser causado por preenchimentos dégradés complexos que aumentam o número de objetos no gráfico.
- Somente arquivos de impressora (PRN), arquivos PS e arquivos EPS em formato PostScript são suportados.

GIF

GIF é um formato baseado em bitmap desenvolvido para ser utilizado na web. Ele é bastante compactado para reduzir o tempo de transferência de arquivos e suporta imagens com até 256 cores. O formato de arquivo GIF oferece suporte a um tamanho máximo de

imagem de 30.000 · 30.000 pixels e utiliza compactação LZW. Para obter mais informações sobre como exportar imagens no formato de arquivo GIF, consulte “Exportar bitmaps para a Web” na página 573.

O formato GIF fornece a capacidade de armazenar vários bitmaps em um arquivo. Quando são exibidas várias imagens em uma sequência rápida, o arquivo é denominado um arquivo GIF animado.

Para uso na Internet, as imagens também podem ser salvas nos formatos JPEG e PNG. Se você deseja publicar uma imagem na web, mas não tem certeza de qual formato usar, consulte “Exportar bitmaps para a Web” na página 573.

Para importar um arquivo GIF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **GIF - Bitmap CompuServe (*.gif)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Você também pode

Reamostrar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte “Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação” na página 593.
Cortar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte “Para cortar um bitmap ao importar” na página 594.

Você pode arrastar na página de desenho para redimensionar a imagem.

Notas técnicas sobre GIF

- Os programas Corel importam as versões 87A e 89A do formato de arquivo GIF, mas exportam somente para a versão 89A. A versão 87A suporta recursos básicos e entrelaçamento. A versão mais recente, 89A, inclui todos os recursos encontrados na versão 87A, além da capacidade de utilizar cores transparentes e de incluir comentários e outros dados no arquivo da imagem.
- Programas Corel suportam às profundidades de cores a seguir ao importar arquivos GIF animados: preto e branco (1 bit), 16 cores, tons de cinza (8 bits) e paletas de 256 cores (8 bits).

JPEG (JPG)

JPEG é um formato padrão desenvolvido pelo Joint Photographic Experts Group. Com o uso de técnicas de compactação avançadas, este formato permite transferir arquivos em uma ampla variedade de plataformas. O formato JPEG suporta tons de cinza de 8 bits, RGB de 24 bits e modos de cor CMYK de 32 bits.

O formato JPEG é usado com frequência na web. Para obter mais informações sobre como exportar no formato de arquivo JPEG, consulte “Exportar bitmaps para a Web” na página 573.

Para importar um arquivo JPEG

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **JPG - Bitmaps JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Você também pode

Reamostrar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte "Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação" na página 593.
Cortar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte "Para cortar um bitmap ao importar" na página 594.

Você pode arrastar na página de desenho para redimensionar a imagem.

Notas técnicas sobre JPEG

- Arquivos JPEG podem conter dados EXIF. Esses dados podem afetar a forma como os arquivos JPEG são abertos.

JPEG 2000 (JP2)

O formato de arquivo JPEG 2000 (JP2) é uma imagem JPEG com capacidades avançadas de dados de arquivo e compactação. Os arquivos padrão JPEG 2000 podem armazenar dados de arquivos mais descritivos (ou metadados), como dimensões, escala de tons, espaço de cor e direitos de propriedade intelectual, do que os arquivos de fluxo de códigos JPEG 2000. Os arquivos de fluxo de códigos são otimizados para transmissões em rede, pois são resistentes a erros de bit que podem causar perda de dados em canais de largura de banda baixa.

Nem todos os navegadores da web são compatíveis com os formatos JPEG 2000. Talvez seja necessário um plug-in para visualizar esses arquivos.

Ao exportar a imagem para um arquivo JP2, é possível escolher exibir a progressão do download pela resolução, qualidade e posição.

Para importar um arquivo JPEG 2000

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **JP2 - Bitmaps JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Clique na página do desenho.

Para exportar um bitmap JPEG 2000

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Escolha **JP2 - Bitmaps JPEG 2000** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
3. Digite um nome na caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique em **Exportar**.
5. Escolha uma predefinição **JPEG 2000** na caixa de listagem **Lista de predefinições** no canto superior direito da caixa de diálogo.
   Para modificar as configurações predefinidas, altere as opções de exportação na caixa de diálogo.
6. Clique em OK.

Você também pode

Escolher um modo de cor	Na área **Configurações**, escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.

Você também pode

Controlar a qualidade da imagem	Na área **Configurações**, escolha uma opção de qualidade na caixa de listagem **Qualidade** ou digite um valor.
Definir o download de JPEG 2000 de baixa para alta resolução para que o tamanho da imagem inteira aumente	Na área **Avançado**, selecione **Resolução\Qualidade** na caixa de listagem **Progressão**.
Definir o download de JPEG 2000 do canto superior esquerdo da imagem para o canto inferior direito	Na área **Avançado**, selecione **Resolução\Posição** na caixa de listagem **Progressão**.
Definir o download de JPEG 2000 do canto superior esquerdo da imagem para o canto inferior direito	Na área **Avançado**, selecione **Posição** na caixa de listagem **Progressão**.
Definir o download de JPEG 2000 progressivamente por canal de cor	Na área **Avançado**, selecione **Canais** na caixa de listagem **Progressão**.
Permitir fluxo de código JPEG 2000	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Fluxo de código**.

Notas técnicas sobre o JPEG 2000 (JP2)

- O CorelDRAW pode importar arquivos JP2 ou JPC, mas só pode exportar para o formato JP2.
- O CorelDRAW oferece suporte a arquivos JPEG 2000 exportados em RGB de 24 bits e tons de cinza em 8 bits.
- Imagens CMYK, RGB de 48 bits e preto-e-branco não são suportadas na exportação.

Kodak Photo CD Image (PCD)

O arquivo de imagem Kodak Photo CD é um formato de rastreio desenvolvido pela Eastman Kodak para digitalização de imagens fotográficas em discos compactos As imagens PCD são derivadas de negativos de filme de 35 mm ou de slides que foram convertidos em formato digital e armazenados em um CD. O Photo CD permite o armazenamento digital e a manipulação de imagens fotográficas de alta qualidade. O formato PCD é normalmente utilizado por processadores de fotografias e bureaus de serviços que oferecem o serviço de armazenamento de fotografias em CDs.

Esse formato não tem suporte na versão de 64 bits do aplicativo.

Para importar um arquivo Kodak Photo CD Image

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Escolha a pasta em que o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PCD - Kodak Photo CD Image (*.pcd)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Na caixa de diálogo **Importar PCD**, mova um dos seguintes controles deslizantes:
   - **Brilho** — permite definir a quantidade de luz
   - **Contraste** — permite especificar o contraste entre os pixels na imagem
   - **Saturação** — permite especificar a pureza de uma cor
   - **Vermelho** — permite especificar a quantidade de vermelho na imagem
   - **Verde** — permite especificar a quantidade de verde na imagem
   - **Azul** — permite especificar a quantidade de azul na imagem
7. Na caixa de listagem **Resoluções**, escolha um tamanho de imagem.
8. Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Tipo de imagem**.
9. Posicione o cursor de início de posicionamento de importação na janela de desenho e clique.

Você também pode

Reamostrar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte “Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação” na página 593.
Cortar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte “Para cortar um bitmap ao importar” na página 594.

Você pode arrastar na página de desenho para redimensionar a imagem.

É possível remover os ajustes feitos pelo processador de fotografias no momento em que a imagem original foi digitalizada e armazenada no disco Photo CD ativando a caixa de seleção **Subtrair equilíbrio da cena**.

Você pode identificar áreas da imagem fora da gama ativando a caixa de seleção **Mostrar cores fora de gama**, que renderiza os pixels fora da gama em vermelho puro ou azul puro.

Notas técnicas sobre PCD (Kodak Photo CD Image)

- As imagens PCD (Kodak Photo CD) podem estar sujeitas a copyright. O programa Corel não exibirá nenhuma mensagem de aviso sobre essa questão.
- Outros programas compatíveis com a Kodak podem instalar o arquivo **pcdlib.dll** na pasta **Windows** e não na pasta **Windows\Sistema**. Essa diferença no local da pasta produz uma mensagem de erro.
- Na importação de arquivos **Photo CD**, é exibida uma caixa de diálogo solicitando que você escolha a resolução do arquivo e a cor desejadas. A resolução está limitada a 72 dpi e o tamanho máximo da imagem é de 3.072 · 2.048 pixels.
- Você pode importar os seguintes modos de cor: RGB (24 bits), cores da paleta (8 bits) e tons de cinza (8 bits).

PICT (PCT)

O formato de arquivo Macintosh PICT foi desenvolvido para a plataforma Mac OS pela Computer Inc. Ele um formato de arquivo nativo do QuickDraw e pode conter vetoriais ou bitmaps. O formato de arquivo Macintosh PICT é amplamente usado em aplicativos Macintosh.

Para importar um arquivo PICT

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Clique na página do desenho.

Você pode arrastar na página de desenho para redimensionar a imagem.

Para exportar um arquivo PICT

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Na caixa de listagem **Salvar como tipo**, escolha **PCT - Macintosh PICT**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.

Notas técnicas sobre o PCT (PICT)

- Os programas gráficos Corel podem importar desenhos vetoriais e bitmaps contidos em arquivos PICT (PCT).

- Os objetos que contêm um preenchimento e um contorno são abertos como um grupo de dois objetos. Um objeto é o contorno e o outro, o preenchimento.
- Os preenchimentos PICT são frequentemente padrões de bitmap e o programa Corel tenta manter esses preenchimentos como padrões de bitmap.
- Os contornos de padrões são convertidos em cores sólidas.
- O texto nos arquivos PICT é aberto como texto editável. Se um tipo do arquivo importado não estiver disponível no computador, ele será convertido na fonte mais semelhante.
- O alinhamento de texto pode não ser preservado no arquivo original. Isso se deve a diferenças no tamanho da fonte e no espaçamento entre caracteres e entre palavras nos dois formatos. Qualquer desalinhamento pode ser facilmente corrigido utilizando-se as configurações de formatação de texto do programa.

PaintBrush (PCX)

O formato de arquivo PCX (PaintBrush) é um formato de bitmap, originalmente desenvolvido pela Zsoft Corporation para o programa PC Paintbrush.

Para importar um arquivo PaintBrush

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PCX - PaintBrush (*.pcx)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Clique na página do desenho.

Para exportar um arquivo PaintBrush

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **PCX - PaintBrush** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.
7. Na caixa de diálogo **Converter em cores da paleta**, ajuste qualquer uma das configurações.

Notas técnicas sobre o PCX (PaintBrush)

Exportar um arquivo PCX

- Os bitmaps podem ser preto-e-branco, 16 cores, tons de cinza (8 bits), cores da paleta (8 bits) ou cores RGB (24 bits).
- A compactação RLE (Codificação na duração da execução) é aceita e o tamanho máximo da imagem é de 64.535 · 64.535 pixels.
- Esses arquivos podem conter um, dois ou quatro planos de cor.
- Este formato de arquivo é suportado no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT.

Importar um arquivo PCX

- Os arquivos PCX podem ser importados se forem compatíveis com as seguintes especificações de PCX: 2.5, 2.8 e 3.0.
- Os bitmaps podem ser preto-e-branco, 16 cores, tons de cinza (8 bits), cores da paleta (8 bits) ou cores RGB (24 bits).
- A compactação RLE é suportada e o tamanho máximo da imagem é de 64.535 · 64.535 pixels.
- Esses arquivos podem conter um, dois ou quatro planos de cor. Os arquivos que contêm três ou mais de quatro planos de cores não podem ser importados.

Adobe PDF (Portable Document Format)

O Portable Document Format (PDF) da Adobe é um formato de arquivo desenvolvido para preservar fontes, imagens, gráficos e formatação do arquivo original. Com a utilização do Adobe Reader e do Adobe Acrobat, os usuários de Mac OS, Windows e UNIX podem exibir, compartilhar e imprimir um PDF.

Você pode abrir ou importar um arquivo PDF. Ao abrir um arquivo PDF, ele é aberto como um arquivo do CorelDRAW. A importação de um arquivo PDF é feita na forma de objetos agrupados e o arquivo pode ser colocado em qualquer lugar no documento atual. É possível importar um arquivo PDF inteiro, páginas individuais do arquivo ou várias páginas.

Alguns arquivos PDF são protegidos por senha. Para abrir e editar um arquivo PDF protegido, você precisará fornecer uma senha. Para obter informações sobre as opções de segurança de PDF, consulte "Configurar opções de segurança para arquivos PDF" na página 605.

É possível salvar um arquivo no formato PDF. Para obter mais informações, consulte "Exportar em PDF" na página 597.

Importar texto

O método pelo qual os arquivos PDF armazenam informações afeta a aparência do texto e o grau de facilidade de edição. Para ajudá-lo a garantir os melhores resultados em seu documento, você pode escolher se deseja importar o texto para seu arquivo como texto ou curvas.

Quando o texto é importado como texto, a fonte e o texto são preservados e o texto fica totalmente editável como artístico ou de parágrafo. Entretanto, alguns efeitos podem ser perdidos, bem como a formatação. Esta opção é recomendável se você tem um arquivo PDF que contenha grandes blocos de texto, como um boletim informativo, e deseja formatá-lo de novo ou adicionar conteúdo de texto.

Se for importar texto como curvas, a aparência do texto, inclusive todos os efeitos aplicados a ele, serão preservados e cada letra será convertida em um objeto de curva. Com esta opção, os recursos de formatação de texto não poderão mais ser usados para editar o texto. Se você tiver um arquivo PDF com uma pequena quantidade de texto que não exija edição, ou se não tiver as fontes usadas no arquivo PDF, importe o texto como curvas. Para obter mais informações sobre conversão de texto em curvas, consulte "Localizar, editar e converter texto" na página 356.

Importar comentários

Alguns arquivos PDF podem conter comentários e anotações. Esses itens podem ser compostos por texto, curvas e outros desenhos ou formas que são adicionados ao documento PDF por um revisor. Se direitos de adicionar comentários tiverem sido concedidos, você terá a opção de importar os comentários como o arquivo PDF. Quando os comentários são importados, eles são colocados em uma camada separada ("Comentários") do documento. Por padrão, essa camada é definida como não-imprimível.

Se o documento PDF contém comentários escritos por vários revisores, os comentários são agrupados na camada "Comentários", com base no nome do autor.

Para importar um arquivo Adobe Portable Document Format

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PDF - Adobe Portable Document Format** ou **Todos os formatos de arquivo** da caixa de listagem próximo a caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.

   Se o arquivo estiver protegido por senha, digite a senha válida na caixa **Senha**.
6. Na área **Importar texto como**, escolha uma das seguintes opções:
   - **Texto** — permite editar e formatar de novo o texto do arquivo PDF.
   - **Curvas** — converte o texto em curvas. Escolha esta opção quando você não precisar editar o texto do arquivo PDF e desejar manter a aparência do texto original.

   Para importar um documento de várias páginas, selecione as páginas a importar e clique em **OK**.

Se o documento contém comentários que você deseja importar, marque a caixa de seleção **Importar comentários e colocar em uma camada separada**.

7 Clique na página do desenho.

Se um bloco de texto for importado como objetos de texto separados, será possível combinar os objetos de texto selecionando-os e clicando em **Organizar** ▸ **Combinar**.

Notas técnicas sobre o Adobe PDF (Portable Document Format)

Publicar um arquivo PDF

- Preenchimentos de textura criados no CorelDRAW são exportados e importados como padrões de bitmap.

Importar um arquivo PDF

- Assinaturas digitais não são suportadas.
- Portfólios PDF não são suportados.
- Arquivos multimídia — como .mov, .mp3, .mp4, .mpeg ou .swf — não são suportados, e como resultado, são removidos do arquivo PDF quando importados no CorelDRAW.
- Anotações de vinculação de arquivos são importados como texto artístico.
- A transparência aplicada ao texto e aos gráficos é preservada.
- Os atributos dos caracteres do texto são preservados, inclusive recursos OpenType.
- Espaços de cor DeviceN podem ser convertidos em cores RGB ou CMYK compostas no arquivo importado, dependendo do conteúdo do arquivo.
- As camadas são preservadas em arquivos criados com o Adobe Acrobat 6 e posteriores.
- Objetos Xform, cabeçalhos e roda-pé são convertidos em símbolos.
- Os símbolos são preservados quando arquivos PDF criados com a versão 1.3 ou posterior passam por conversão e reconversão.
- Os comentários são preservados e importados em uma camada separada ("Comentários") do documento.
- Anotações de texto, incluindo anotações de texto livre e pop-up, são importadas como texto de parágrafo.
- Notas adesivas são exibidas como um retângulo com o fundo e a cor da borda adequados. Cabeçalhos em notas adesivas não são suportados.
- Anotações em linha são exibidas como linhas retas com a largura e a cor adequadas. Setas com cores de preenchimento e contorno diferentes exibem o preenchimento e o contorno da mesma cor.
- Anotações quadradas e redondas são exibidas como retângulos e elipses com as propriedades de preenchimento/contorno adequadas. Anotações com formas de polígono e linhas de polígono são mapeadas como curvas de polígono com propriedades de preenchimento/contorno semelhantes. Formas de nuvens são exibidas como polígonos.
- Anotações de marcação de texto, como destaque, sublinhado e tachado, são importadas.
- Anotações padrão de tinta e carimbo são suportadas. Anotações de carimbo personalizadas não são suportadas.

Arquivo de plotadora HPGL (PLT)

O formato de arquivo de plotadora HPGL (PLT), desenvolvido pela Hewlett Packard, é baseado em vetor. Ele é utilizado em programas como o AutoCAD para imprimir desenhos em plotadoras. Outros aplicativos Corel podem interpretar um SUBCONJUNTO do conjunto de comandos HPGL e HPGL/2. Este formato usa um fator de escala de 1016 unidades de plotadora para 1 polegada.

Para importar um arquivo de plotadora HPGL

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.

3 Escolha **PLT - Arquivo de plotadora HPGL (*.plt; *.hgl)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.

4 Clique no nome do arquivo.

5 Clique em **Importar**.
6 Na caixa de diálogo **Opções HPGL**, ajuste qualquer uma das configurações seguintes.

Para exportar um arquivo de plotadora HPGL

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta em que deseja armazenar o arquivo.
3 Escolha **PLT - Arquivo de plotadora HPGL** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Exportar HPGL**, ajuste qualquer uma das configurações.

Notas técnicas sobre o PLT (HPGL Plotter)

Importar um arquivo PLT

- Os programas Corel suportam as versões 1 e 2 dos formatos de arquivo PLT, embora alguns recursos da versão 2 não sejam suportados.
- É possível importar imagens maiores do que o tamanho máximo de página do programa Corel ativando a opção **Escala** na caixa de diálogo **Opções HPGL**, que permite o redimensionamento da imagem importada.
- O fator de resolução de curva pode ser definido como um valor entre 0,0001 e 1,0 polegada. O valor pode ser bastante preciso; são aceitáveis até oito casas decimais. Uma configuração de 0,0001 resultará na resolução mais alta, porém aumentará significativamente o tamanho do arquivo. A resolução de curvas recomendada é de 0,102 mm.
- O formato de arquivo PLT não contém informações sobre cor. Em vez disso, os diversos objetos nos arquivos PLT possuem determinados números de caneta associados a eles. Quando são importados em um programa Corel, os números de caneta recebem, cada um, uma cor específica atribuída. É possível especificar a cor atribuída a cada caneta, para que se possa fazer a correspondência das cores originais do gráfico.
- A lista **Seleção da caneta** contém 256 canetas, embora nem todas as canetas possam ser atribuídas. Você pode alterar as atribuições das cores escolhendo a caneta e, em seguida, escolhendo uma nova cor para ela na lista **Cor da caneta**. A escolha de **Cores personalizadas** faz com que seja exibida uma caixa de diálogo de definição de cores que permite definir uma cor personalizada de acordo com os valores RGB.
- Você pode alterar as atribuições da largura da caneta escolhendo a caneta e, em seguida, escolhendo uma nova largura para ela na lista **Largura da caneta**.
- Você pode alterar a velocidade da caneta escolhendo a caneta e, em seguida, escolhendo uma nova velocidade para ela na caixa de listagem **Velocidade da caneta**. Esta opção é útil apenas para exportar arquivos PLT.
- Você pode configurar uma caneta definida com a opção **Não usado**. É possível também redefinir as configurações atuais da caneta na Biblioteca de canetas para as configurações salvas anteriormente.
- Os programas Corel suportam inúmeros tipos de linhas pontilhadas, tracejadas e sólidas do formato de arquivo PLT. O número padrão de uma linha em um arquivo PLT é convertido para um padrão de tipo de linha.
- Se o arquivo PLT tiver uma fonte que não esteja no computador do usuário, a caixa de diálogo **Correspondência de fontes PANOSE** permitirá ao usuário substituir a fonte ausente por uma disponível.

Exportar um arquivo PLT

- No CorelDRAW X7 agora há a opção de definir a **Origem da plotadora** como **Superior esquerda**.
- Apenas os contornos de objetos são exportados para o formato de arquivo PLT.
- As linhas pontilhadas, linhas tracejadas e as pontas de seta são mapeadas como tipos de linha padrão do formato de arquivo PLT.
- As curvas bézier são convertidas em segmentos de linhas.
- As configurações caligráficas e de espessura do contorno são perdidas.
- Cores de contorno são limitadas a oito: preto, azul, vermelho, verde, magenta, amarelo, ciano e marrom.

Portable Network Graphics (PNG)

O formato de arquivo Portable Network Graphics (PNG) é um excelente formato de arquivo para armazenamento de bitmaps com boa compactação, transportável e sem perdas. Ele ocupa uma quantidade mínima de espaço em disco e pode ser facilmente lido e

intercambiado entre computadores. O formato Portable Network Graphics fornece uma substituição para o formato GIF, podendo também substituir diversas utilizações comuns do formato TIFF.

O formato Portable Network Graphics foi projetado para funcionar bem para visualização on-line, como na web, e pode ser perfeitamente utilizado em fluxos com uma opção de exibição progressiva. Alguns navegadores da web não suportam todas as formatações e recursos. É possível exportar imagens para o formato de arquivo Portable Network Graphics se o usuário desejar utilizar fundos transparentes, entrelaçamento de imagem, mapas de imagem ou animação nas páginas da web.

Exportar imagens gráficas no formato Portable Network Graphics converte-as em bitmaps que podem ser utilizados em programas de editoração eletrônica e aplicativos do Microsoft Office. Além disso, é possível editar o Portable Network Graphics em aplicativos de edição de imagens como o Corel PHOTO-PAINT e o Adobe Photoshop. Para obter mais informações, consulte “Exportar bitmaps para a Web” na página 573.

As imagens também podem ser salvas nos formatos GIF e JPEG para uso na Internet. Se deseja publicar uma imagem na web, mas não tiver certeza qual formato usar, consulte “Exportar bitmaps para a Web” na página 573.

Para importar um arquivo Portable Network Graphics

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **PNG - Portable Network Graphics (*.png)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Você também pode

Reamostrar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte “Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação” na página 593.
Cortar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte “Para cortar um bitmap ao importar” na página 594.

Você pode arrastar o cursor na página de desenho para redimensionar a imagem.

Notas técnicas sobre o PNG (Portable Network Graphics)

- É possível importar arquivos PNG (Portable Networks Graphics) de preto-e-branco de 1 bit até colorido de 24 bits; o colorido de 48 bits não é suportado.
- Máscaras e imagens em cores indexadas, tons de cinza e em cores reais são suportadas. No entanto, as máscaras não são salvas em arquivos em preto-e-branco de 1 bit ou em cores da paleta de 8 bits.
- A compactação LZ77 é suportada e o tamanho máximo da imagem é de 30.000 · 30.000 pixels. As profundidades de amostra variam de 1 a 16 bits.
- O formato de arquivo PNG também verifica completamente a integridade do arquivo e detecta erros comuns de transmissão. O formato de arquivo PNG pode armazenar dados de gama e cromáticos, para que se obtenha melhor correspondência de cores em plataformas heterogêneas.

Adobe Photoshop (PSD)

O formato de arquivo Adobe Photoshop (PSD) é um formato de bitmap nativo do Adobe Photoshop.

Para importar um arquivo Adobe Photoshop

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Você também pode

Reamostrar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte "Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação" na página 593.
Cortar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte "Para cortar um bitmap ao importar" na página 594.

Para exportar um arquivo Adobe Photoshop

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **PSD - Adobe Photoshop** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.

Você pode exportar para uma imagem com fundo transparente.

Notas técnicas sobre o PSD (Adobe Photoshop)

Importar um arquivo PSD

- Imagens de tom único, em tons de cinza, em tom duplo, RGB de 48 bits e CMYK de até 32 bits são suportadas.
- Alguns efeitos de camadas não podem ser importados. (A camada de ajuste de mapas de gradientes é importada sem Ruído, Opacidade e Simulação.)
- As camadas importadas que utilizam os modos de meclagem Escurecer cor e Clarear cor são mapeadas para os modos de mesclagem Se mais escuro e Se mais claro, respectivamente. Para obter mais informações sobre trabalhar com modos de mesclagem, consulte "Aplicar modos de mesclagem" na página 294.
- Os arquivos que contêm canais de cores exatas são importados como bitmaps (DeviceN) multicanais.

Exportar um arquivo PSD

- Este formato suporta preto e branco de 1 bit e imagens em cores CMYK de até 32 bits.
- Camadas são suportadas.
- O texto é convertido em bitmap.
- As informações do canal de cores exatas são preservadas no arquivo exportado.

Corel Painter (RIF)

Os arquivos Corel Painter (RIF) importados retêm informações tais como objetos flutuantes, o que os torna bem maiores que arquivos GIF ou JPEG. Os arquivos do Corel Painter podem ser importados para redimensionar e ajustar objetos flutuantes.

Para importar um arquivo Corel Painter

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.

2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **RIFF - Painter (*.rif)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Você também pode

Reamostrar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte "Para efetuar reamostragem do bitmap durante a importação" na página 593.
Cortar um gráfico durante a importação	Para obter mais informações, consulte "Para cortar um bitmap ao importar" na página 594.

Notas técnicas sobre o Corel Painter (RIF)

- O perfil de cores incorporado é preservado, mas pode ser alterado após a importação do arquivo.
- Se a imagem do Corel Painter contiver fundo transparente, que é chamado de tela no Corel Painter, ela é preservada.
- Formas vetoriais não são preservadas no arquivo importado.
- Texto e anotações não são preservados.
- Camadas de bitmap são importadas como objetos agrupados.
- Tinta líquida, Marca d'água, Marca d'água digital e camadas de plug-in são importadas como objetos RGB.
- Mosaicos e marchetarias são importados como objetos RGB.
- O fatiamento de imagem não é retido.

Scalable Vector Graphics (SVG)

O Scalable Vector Graphics (SVG) é um formato padrão de arquivo gráfico aberto que permite aos designers colocar a força dos gráficos vetoriais para trabalhar na web. Foi criado pelo World Wibe Web Consortium (W3C).

Os arquivos SVG são descritos em Extensible Markup Language (XML). São imagens gráficas vetoriais que podem fornecer detalhes superiores e download mais rápido do que os bitmaps. Os arquivos SVG compactados têm a extensão de nome de arquivo **.svgz**.

Para visualizar arquivos SVG é necessário um plug-in visualizador como o visualizador Corel SVG.

Suporte a Unicode

Os arquivos SVG suportam codificação Unicode para texto. Ao exportar um arquivo SVG, você escolhe um método de codificação Unicode.

Incorporar e vincular

Você pode incorporar informações a um arquivo SVG ou criar arquivos adicionais para armazenar algumas das informações. Por exemplo, é possível incorporar uma folha de estilo SVG ou criar uma folha de estilo externa em cascata e vinculá-la ao arquivo SVG. Por padrão, o JavaScript; por exemplo, JavaScript relacionado a efeitos de ativação, é incorporado ao arquivo exportado, mas é possível optar por armazená-lo como um arquivo separado, vinculado ao arquivo SVG. Além disso, você pode incorporar bitmaps ou salvá-los como arquivos vinculados externamente.

Exportar texto

É possível exportar texto como texto ou curvas. Ao exportar texto como texto, você pode escolher incorporar todas as fontes em um arquivo Scalable Vector Graphics para ter acesso total aos recursos de edição. É possível também incorporar apenas as fontes usadas ou as fontes comuns English ou Roman.

Utilizar opções de exportação predefinidas

Para facilitar o trabalho, você pode usar opções de exportação predefinidas ou criar opções de exportação predefinidas personalizadas que podem ser reutilizadas posteriormente.

Usar cores SVG

Cores SVG correspondem a palavras-chave de cores. É possível usar a paleta de cores SVG disponível no aplicativo para auxiliar a garantir que as cores no arquivo SVG exportado sejam definidas por palavras-chave de cores. Para garantir que os nomes de cores SVG escolhidos sejam mantidos no arquivo SVG exportado, é recomendável a desativação da correção de cores. Para obter mais informações sobre correção de cores, consulte “Entender o gerenciamento de cores” na página 301.

Adicionar informações de referência a objetos SVG

Informações de referência podem ser adicionadas e retidas em um objeto Scalable Vector Graphics exportado. É possível adicionar informações a um objeto para que estas apareçam nas marcas XML do arquivo. Essas marcas são provenientes dos nomes de campo de dados, sendo cada um deles formatado como texto geral, dia e hora, dimensões lineares e angulares, ou números. Por exemplo, é possível nomear objetos individuais no desenho e adicionar comentários a cada um desses objetos. O nome e os comentários de cada objeto são exibidos nas marcas do arquivo Scalable Vector Graphics exportado. Para obter mais informações sobre como atribuir informações a objetos, consulte “Atribuir e copiar dados do objeto” na página 248.

Para exportar um arquivo Scalable Vector Graphics

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **SVG – Scalable Vector Graphics** ou **SVGZ – SVG Compactado** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha uma versão SVG para o arquivo exportado.
7 Na caixa de listagem **Método de codificação**, escolha uma das seguintes opções de codificação:
   - **Unicode - UTF-8** — produz um tamanho de arquivo menor. Esse é o método de codificação padrão, útil em muitas circunstâncias.
   - **Unicode - UTF-16** — produz um tamanho de arquivo maior.
8 Na área **Exportar texto**, ative uma das seguintes opções:
   - **Como texto** — exporta o texto como caracteres editáveis, conhecidos como glifos
   - **Como curvas** — exporta texto como curvas
9 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Opções de estilo**.
   - **Atributos de apresentação** — permite especificar atributos diretamente em um elemento no arquivo exportado
   - **Folha de estilos interna** — usa o atributo CLASS para incorporar a folha de estilo no arquivo Scalable Vector Graphics
   - **CSS Externo** — cria um arquivo de folha de estilo externo em cascata e o vincula ao arquivo Scalable Vector Graphics

   O JavaScript relacionado a efeitos de ativação pode ser salvo em um arquivo separado, ativando-se a caixa de seleção **Vincular externamente** na área **JavaScript**.

Você deve incorporar fontes quando for necessária a exibição de uma fonte específica que os usuários podem não ter instalado em seus computadores.

O tamanho do arquivo aumenta à medida que o número de fontes ou etapas do preenchimento gradiente aumenta.

Objetos com preenchimentos de malha ou sombreamento são exportados como bitmaps.

Se nenhum elemento do desenho for selecionado, o conteúdo de toda a página será exportado.

Para escolher uma cor com a utilização da paleta de cores SVG

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Gerenciador de paletas de cores**.
   O **Gerenciador de paletas de cores** abre.
3 Na pasta **Bibliotecas de paletas**, clique duas vezes na pasta **Processo**.

4 Clique no ícone **Mostrar ou ocultar** ao lado da paleta **Cores SVGs**.
5 Clique em uma amostra de cor na paleta de cores SVG.

Para adicionar informações de referência a um objeto Scalable Vector Graphics

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .
2 Clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de dados do objeto**.
3 Na lista **Nome/valor**, clique em um nome do campo de dados.
4 Digite as informações na caixa de texto.

Você também pode

Renomear um campo de dados	Clique no botão **Abrir editor de campo** . Escolha o nome do campo de dados e digite um novo nome.
Adicionar um campo de dados	Clique no botão **Abrir editor de campo**. Clique no botão **Criar novo campo** e digite o nome do novo campo.
Alterar o formato do campo de dados	Clique no botão **Abrir editor de campo**. Clique em um nome de campo e no botão **Alterar**. Ative uma opção de tipo de campo.

Campos sem valor são ignorados quando um arquivo é exportado no formato Scalable Vector Graphics.

Notas técnicas sobre o SVG (Scalable Vector Graphics)

Importar um arquivo SVG

- A maioria das informações de arquivos SVG criados em outros programas é preservada no arquivo importado, mesmo se o CorelDRAW não suportar um recurso. Por exemplo, informações sobre pinceladas de tinta em um arquivo SVG criado em outro programa são preservadas no arquivo importado, mesmo que as pinceladas de tinta não sejam exibidas.
- Os objetos aparados e mascarados são importados como objetos PowerClip.
- Nomes e identificações de grupo, objeto e símbolo são retidos no arquivo importado.
- Os símbolos no arquivo importado são exibidos na janela de encaixe **Gerenciador de símbolos**.
- Arquivos bitmap incorporados em um arquivo SVG são retidos.
- Vínculos para arquivos externos, como GIF, PNG ou JPEG, são suportados na importação, a não ser que os arquivos externos estejam armazenados na web.
- Definições e nomes de cores SVG são suportados.
- A conversão e reconversão é suportada.
- Metadados são suportados.
- Hyperlinks são suportados.

Exportar um arquivo SVG

- Scalable Vector Graphics (SVG) permite três tipos de objetos gráficos: formas de gráfico vetoriais (por exemplo, caminhos que consistem em linhas retas e curvas), imagens e texto.
- Os sombreamentos são convertidos em arquivos SVG.
- Todos os símbolos do CorelDRAW são suportados na exportação como símbolos SVG.
- Nomes de objeto, camada, grupo e símbolos também são suportados. Se os nomes forem iguais, o arquivo SVG anexará números exclusivos aos IDs de objeto. Nomes inválidos são corrigidos na exportação.
- Os objetos gráficos podem ser agrupados, estilizados, transformados e combinados em objetos previamente renderizados.
- Você pode exportar texto como caracteres editáveis, para que depois da publicação de um gráfico SVG na web o texto continue a ser reconhecido como texto. As sequências de texto podem ser reestilizadas, copiadas e coladas ou indexadas por mecanismos de busca. O texto também pode ser editado por programas de edição compatíveis com SVG, eliminando a necessidade de manter várias versões de imagens gráficas para edição.

- O padrão SVG permite o uso de CSS (Cascading Style Sheets) para definir as propriedades de fonte, texto e cor de objetos em uma página.
- As camadas são retidas como grupos no arquivo exportado. Se o arquivo for importado de volta para o CorelDRAW, os grupos de camadas serão convertidos em camadas com os nomes de camada originais preservados.
- Apenas a página ativa de um desenho é exportada. Se desejar exportar apenas uma parte do desenho, ative a caixa de seleção **Somente selecionados** na caixa de diálogo **Exportar**.
- URLs atribuídos a objetos de texto são retidos no arquivo exportado.
- As transformações, tais como rotação e inclinação, são retidas nos arquivos exportados. Em alguns casos, as transformações podem ser perdidas e as formas transformadas podem ser convertidas em curvas.

Adobe Flash (SWF)

O Adobe Flash é um formato de arquivo para a criação e exibição de imagens baseadas em vetor e animação. Os arquivos Macromedia Flash são extremamente compactos e de alta qualidade, o que os torna ideais para utilização na web.

Antes de salvar um arquivo no formato Flash, é possível determinar se há problemas de exportação em potencial. É possível verificar o arquivo atual e exibir um resumo dos erros, possíveis problemas e de uma sugestão para resolver a questão.

Para exportar um arquivo Adobe Flash

1. Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **SWF - Adobe Flash** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de diálogo **Exportar Flash**, escolha valores de qualquer uma das seguintes caixas de listagem:
   - **Compactação JPG** — especifica o valor da compactação do arquivo JPEG
   - **Resolução (dpi)** — especifica a resolução da imagem
   - **Suavização** — suaviza diferenças entre pixels adjacentes
7. Ative uma das opções a seguir na área **Tamanho da caixa delimitadora**:
   - **Página** — aplica a caixa delimitadora à página
   - **Objetos** — alinha a caixa delimitadora aos objetos do arquivo
8. Na área **Otimização**, ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
   - **Converter contornos tracejados** — converte contornos tracejados em linhas sólidas
   - **Extremidades e cantos arredondados** — arredonda os cantos e as extremidades de linhas e curvas
   - **Usar etapas de gradiente padrão** — permite utilizar o número de etapas padrão para preenchimentos gradientes

Você também pode

Evitar que um arquivo Adobe Flash seja carregado em um editor Adobe Flash	Ative a caixa de seleção **Proteção de arquivo na importação**.
Exportar sons	Ative a caixa de seleção **Usar comportamentos de som** e escolha um valor para compactação de som na caixa de listagem **Compactação**.

Quanto mais se compacta um som, menor o seu tamanho e qualidade de som.

É possível salvar as configurações na caixa de diálogo **Exportar Flash** em uma predefinição, clicando no botão **Adicionar predefinição** e digitando um nome na caixa **Nome de configuração**.

Para visualizar um arquivo Adobe Flash em um navegador, é necessário ter instalado o plug-in Adobe Flash Player no computador.

Para exibir o resumo dos problemas de um arquivo Adobe Flash

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **SWF - Adobe Flash** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Exportar Flash**, clique na guia **Questões**.
7 Clique em um erro ou em um aviso na lista de erros para ver os detalhes e sugestões para resolver a questão.

Para ignorar determinadas questões, clique em **Configurações** e desative as caixas de seleção que correspondem a elas.

O título da guia **Questões** indica o número de questões. O ícone no título da guia muda dependendo da gravidade da questão ou das questões identificadas.

Notas técnicas sobre o SWF (Adobe Flash)

- Os arquivos SWF (Adobe Flash) não podem ser importados no CorelDRAW.

TARGA (TGA)

O formato de gráfico TARGA(TGA) é usado para salvar bitmaps. Ele suporta vários sistemas de compactação e pode representar bitmaps que vão de preto-e-branco a cor RGB. É possível importar ou exportar arquivos TGA no CorelDRAW.

Para obter mais informações sobre como importar arquivos, consulte “Importar arquivos” na página 591.

Para exportar um arquivo TARGA

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **TGA - Targa bitmap** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
   Para compactar uma imagem durante a exportação, escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações e clique em **OK**.
7 Na caixa de diálogo **Exportar TGA**, ative uma das seguintes opções:
   - **Normal**
   - **Aperfeiçoado**

Imagens em preto-e-branco não podem ser salvas como arquivos TARGA.

Notas técnicas sobre o TGA (TARGA)

- Os recursos a seguir são suportados: imagens com mapeamento de cores não compactadas, imagens RGB não compactadas, imagens com mapeamento de cores com compactação, RLE (Codificação em duração da execução), imagens RGB com compactação RLE (tipos 1, 2, 9 e 10, conforme definido pelo AT&T Electronic Photography and Imaging Center) e máscaras.
- O tipo de arquivo produzido depende do número de cores exportadas. Por exemplo, arquivos TGA (Targa) de cores de 24 bits são exportados como bitmaps RGB com compactação RLE.
- É possível importar arquivos TGA de RGB de tons de cinza de 8 bits até 24 bits.
- As máscaras não são salvas em arquivos preto-e-branco de 1 bit ou cores da paleta de 8 bits.
- A compactação RLE é suportada e o tamanho máximo da imagem é de 64.535 · 64.535 pixels.

TIFF

O formato Tagged Image File Format (TIFF) é um formato de rastreio projetado como um padrão. Quase todos os aplicativos gráficos podem ler e gravar arquivos TIFF. O formato TIFF suporta vários modos de cores e profundidade de bits.

Para obter mais informações sobre como importar arquivos TIFF, consulte "Para importar um arquivo em um desenho ativo" na página 591.

Para exportar um arquivo TIFF

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **TIF - bitmap TIFF**, na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações e clique em **OK**.

Notas técnicas sobre TIFF

- Ao importar um arquivo TIFF que contenha várias páginas, é possível importar todas as páginas ou escolher as páginas individuais que se deseja importar.
- Arquivos TIFF em preto-e-branco, em cores e em tons de cinza até a especificação 6.0, inclusive, podem ser importados e exportados.
- Os arquivos TIFF compactados usando compactação JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 ou LZW também podem ser importados. No entanto, o tempo de carregamento desses arquivos poderá ser maior, pois o programa decodifica a compactação do arquivo.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

O .PspImage é o formato de arquivo nativo do Corel Paint Shop Pro. É possível importar arquivos .PspImage das versões 9 e 10 que estejam no modo de cor RGB (24 ou 48 bits).

Esse formato não tem suporte na versão de 64 bits do CorelDRAW Graphics Suite.

Para importar um arquivo PSP

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PSP - Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Importar**.
6. Clique na página do desenho.

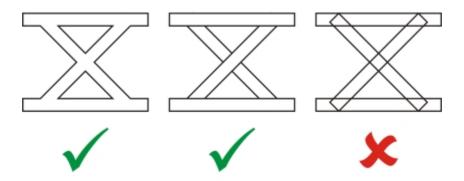
Notas técnicas sobre o Corel Paint Shop Pro (PSP)

- É possível importar somente arquivos Corel Paint Shop Pro com uma extensão de nome de arquivo **.PspImage**.
- Texto e camadas são mesclados com o fundo no arquivo importado.

Fonte TrueType (TTF)

O formato de arquivo TrueType Font (TTF) foi criado em parceria pela Apple Computer e pela Microsoft Corporation. É o formato mais comum de fontes utilizado nos sistemas operacionais Macintosh e Windows. O formato de arquivo TTF imprime caracteres como bitmaps ou vetores, dependendo dos recursos da impressora. As fontes TrueType são impressas e exibidas da mesma forma na tela, e podem ser redimensionadas em qualquer altura.

Notas técnicas sobre TTF (Fontes True Type)

- As fontes TrueType exportadas do CorelDRAW não possuem ajuste de legibilidade.
- Cada caractere exportado é considerado um único objeto. Antes de exportar vários objetos, combine-os clicando em **Objeto ▸ Combinar**. Não é possível exportar vários objetos ou objetos agrupados.
- Os atributos de preenchimento e contorno aplicados aos objetos não são exportados.
- Para obter melhores resultados, evite a interseção de linhas. Todos os objetos do caractere devem ficar totalmente dentro ou fora dos outros, como mostra o exemplo abaixo.

Da esquerda para a direita: três objetos combinados corretamente; cinco objetos combinados corretamente; cinco objetos combinados incorretamente

Visio (VSD)

- VSD é o formato de desenho do Visio. Ele pode conter bitmaps e vetores.
- É possível importar todos os tipos de arquivo VSD, até VSD 2007.
- Formas retangulares são importadas como objetos retangulares.
- Formas circulares e elipses são importadas como objetos de elipse.
- Formas de curvygon, pentágono, hexágono, heptágono, octógono e megagon são importadas como objetos poligonais.
- Todas as outras formas são importadas como curvas de polígonos.

WordPerfect Document (WPD)

O formato WordPerfect Document (WPD) é o formato de arquivo nativo para arquivos WordPerfect. O CorelDRAW suporta arquivos WPD das versões 4.2 a 14. Os arquivos WordPerfect para versões 4 e 5 têm as extensões de arquivo **.wp4** e **.wp5**.

Para obter mais informações, consulte "Notas gerais sobre importação de arquivos de texto" na página 651.

Notas técnicas sobre o WordPerfect Document (WPD)

- Quando você importa texto de um arquivo WPD, pode manter a formatação, as fontes e a formatação ou descartar as fontes e a formatação.
- Ao se importar ou exportar um arquivo WordPerfect, apenas o texto é transferido. Elementos gráficos não são importados nem exportados.
- Os recursos a seguir não são suportados: funções de índice, texto em índices e folhas de estilo.
- As equações e fórmulas criadas na linguagem de equações do WordPerfect são convertidas em texto normal.
- Os recursos gráficos como HLine e VLine não são convertidos.
- Na importação de texto, o tamanho da página do documento original é ignorado. O texto é ajustado ao tamanho da página atual, o que pode afetar a posição do texto.

WordPerfect Graphic (WPG)

O formato de arquivo Gráfico do Corel WordPerfect (WPG) é principalmente um formato de gráfico vetorial, mas pode armazenar dados vetoriais e de bitmap. Os arquivos WPG podem conter até 256 cores escolhidas em uma paleta de mais de um milhão de cores.

Para importar um arquivo Gráfico do WordPerfect

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Importar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Escolha **WPG - Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4 Clique no nome do arquivo.
5 Clique em **Importar**.
6 Clique na página do desenho.

Qualquer gráfico Windows Metafile Format (WMF) ou Enhanced Metafile Format (EMF) incorporado será preservado no arquivo importado. Se o arquivo contiver outros elementos gráficos, eles se perderão durante a conversão e não serão exibidos no CorelDRAW.

Para exportar um arquivo Gráfico do WordPerfect

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **WPG - Corel WordPerfect Graphic** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Ative uma das opções a seguir na área **Exportar cores**:
   - **16 cores** — exporta a imagem como uma imagem de 16 cores
   - **256 cores** — exporta a imagem como uma imagem de 256 cores
7 Ative uma das opções a seguir na área **Exportar texto como**.
   - **Texto** — exporta o texto como caracteres editáveis
   - **Curvas** — exporta texto como curvas
8 Ative uma das opções a seguir, na área **Exportar arquivo como**:
   - **WordPerfect versão 1.0** — suportada pelo WordPerfect 5.1 e anterior
   - **WordPerfect versão 2.0** — suportada pelo WordPerfect 6 e posterior

Notas técnicas sobre o WPG (WordPerfect Graphic)

- O texto gráfico tipo 2 não é suportado.

Formatos RAW de arquivos de câmera

Um arquivo de câmera RAW é um arquivo de dados capturado pelo sensor de imagens de uma câmera digital de alta tecnologia. Os arquivos de câmera RAW apresentam um processamento mínimo na câmera, como nitidez e zoom digital. Esses arquivos permitem o controle total sobre a nitidez, o contraste e a saturação das imagens. Existem vários formatos de arquivo de câmera RAW, portanto os arquivos podem ter diferentes extensões de nome de arquivo, como **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** ou **.mrw**.

É possível importar arquivos de câmera Raw diretamente no CorelDRAW. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com arquivos de câmera RAW" na página 533.

Wavelet Compressed Bitmap (WI)

Esse formato não tem suporte na versão de 64-bits da suite.

Importar um arquivo WI

- Os programas Corel oferecem suporte às seguintes profundidades de cor durante a importação de arquivos Wavelet Compressed Bitmap (**.wi**): 256 tons de cinza (8 bits) e RGB de 24 cores.

Exportar um arquivo WI

- Os programas Corel oferecem suporte às seguintes profundidades de cor durante a exportação para o formato de arquivo Wavelet Compressed Bitmap: 256 tons de cinza (8 bits) e RGB de 24 cores.
- O formato de arquivo Wavelet Compressed Bitmap suporta a compactação Wavelet. Ele suporta também um tamanho mínimo de imagem de 16 pixels e um tamanho máximo de 2.048 pixels.

Windows Metafile Format (WMF)

Desenvolvido pela Microsoft Corporation, este formato de arquivo armazena informações de vetores e bitmap. Ele foi desenvolvido como o formato de arquivo interno para o Microsoft Windows 3. Ele suporta cores RGB de 24 bits e é compatível com a maioria dos aplicativos de Windows.

Notas técnicas sobre o WMF (Windows Metafile Format)

Importar um arquivo WMF

- O CorelDRAW substitui as fontes ausentes de um arquivo no formato WMF por fontes similares disponíveis no seu computador.
- Não são suportados os seguintes recursos: Correspondência de fonte PANOSE e bitmaps girados e inclinados.

Exportar um arquivo WMF

- O formato WMF é usado para exportar gráficos para programas Windows.
- Um cabeçalho contém informações adicionais, como tamanho.Portanto, um arquivo WMF pode ser exportado com êxito do CorelDRAW se o cabeçalho estiver incluído.
- O texto é mantido como texto quando exportado e os arquivos WMF podem ser muito grandes. Isto pode causar problemas nos programas que limitam o tamanho dos arquivos importados.
- O formato Windows Metafile Format é de 16 bits, enquanto o do CorelDRAW é de 32 bits.Quando um arquivo WMF é exportado, os números de 32 bits são convertidos em 16 bits. Por exemplo, linhas mais finas que 0,353 mm são exibidas como uma espessura mínima porque o formato WMF não possui precisão suficiente para especificar essas larguras de maneira exata.

Formatos adicionais de arquivos

O CorelDRAW também suporta os seguintes formatos de arquivo:

- Texto ASCII (TXT) — Texto ANSI (TXT) é um formato vetorial que armazena caracteres ANSI. Esse formato pode armazenar informações de texto, mas não informações de formatação, como tipo ou tamanho da fonte. Quando um arquivo TXT é importado ou exportado do CorelDRAW, somente o texto é transferido. Se o arquivo tiver elementos gráficos, eles não serão importados ou exportados.
- Bitmap compactado CALS (CAL) — CALS Raster (CAL) é um formato de bitmap utilizado principalmente para armazenamento de documentos por programas de CAD de topo de linha. Ele oferece suporte à profundidade de cor monocromática (1 bit) e é utilizado como formato de intercâmbio de gráficos de dados em CAD/CAM, gráficos técnicos e de aplicativos de processamento de imagens.
- Corel ArtShow 5 (CPX) — O CPX é um formato de arquivo nativo do Corel ArtShow 5. Ele pode conter vetores e bitmaps.
- Corel Presentations (SHW) — O SHW é um formato de arquivo nativo do Corel Presentations.
- Corel R.A.V.E. (CLK) — O CLK é um formato de arquivo de animação nativo do Corel R.A.V.E.
- CorelDRAW Compressed (CDX) — O formato de arquivo CDX é um arquivo CorelDRAW compactado.
- Corel DESIGNER ou CorelDRAW Template (CDT) — O formato de arquivo CDT define um arquivo de modelo do Corel DESIGNER ou do CorelDRAW.
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) — O formato de arquivo DCS, desenvolvido pela QuarkXPress, é uma extensão do formato de arquivo Encapsulated PostScript (EPS) padrão. Geralmente, o formato de arquivo DCS consiste em cinco arquivos. Quatro dos cinco arquivos contêm informações sobre cores de alta resolução. Essas informações são expressas no formato CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto). O quinto arquivo, considerado o arquivo-mestre, contém a visualização PICT do arquivo DCS.
- EXE — O formato EXE é um recurso de bitmap do Windows 3.x/NT.
- FPX — O formato de arquivo FlashPIX armazena imagens com diferentes resoluções em um único arquivo. Esse formato não tem suporte na versão de 64-bits da suite.
- Frame Vector Metafile (FMV) — O formato de arquivo FMV é usado para arquivos Frame Vector Metafile.
- GEM Paint (IMG) — GEM Paint (IMG) é um formato de bitmap nativo do ambiente GEM. Os arquivos IMG suportam a paleta de cores de 1 e 4 bits e são compactados por um método RLE. IMG era um formato comum no início da editoração eletrônica.
- Arquivo GEM (GEM) — O formato de arquivo GEM é usado para arquivos GEM.
- GIMP (XCF) — XCF é o formato GIMP nativo. Ele suporta camadas e outras informações específicas do GIMP.
- ICO — O formato ICO é um recurso de ícones do Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC) — O formato de arquivo PIC é usado para arquivos Lotus PIC.
- Bitmap MacPaint (MAC) — MacPaint (MAC) é um formato de bitmap que usa extensões de nome de arquivo MAC, PCT, PNT e PIX. É o formato usado pelo programa MacPaint que foi incluído com o Macintosh 128. Ele suporta apenas duas cores e uma paleta de padrões. É utilizado principalmente por aplicativos gráficos Macintosh para armazenar gráficos e cliparts em preto-e-branco. O tamanho máximo para imagens para MAC é de 720 · 576 pixels.
- Macromedia FreeHand (FH) — o formato FH é formato nativo do arquivo de vetor para o Macromedia Freehand. Os aplicativos gráficos da Corel suportam as versões 7 e 8 do Macromedia FreeHand.
- MET Metafile (MET) — O formato de arquivo MET é usado para arquivos MET Metafile.
- Micrografx Picture Publisher 4 e 5 (PP4, PP5) — O PP4 é um formato de arquivo nativo do Micrographx Picture Publisher 4. O PP5 é um formato de arquivo nativo do Micrographx Picture Publisher 5. Esse formato não tem suporte na versão de 64-bits da suite.
- Picture Publisher File (PPF) — O formato de arquivo PPF é nativo do Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 e 10. Esse formato não tem suporte na versão de 64-bits da suite.
- Microsoft Excel (XLS) — O formato de arquivo XLS é o formato nativo de planilhas do Microsoft Excel.
- Microsoft PowerPoint (PPT) — O formato de arquivo PPT é nativo para o Microsoft PowerPoint.
- NAP Metafile (NAP) — O formato de arquivo NAP é usado para um metarquivo NAP.
- Arquivo Fill (FILL) — Este formato de arquivo é usado para salvar preenchimentos personalizados em CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT.
- PostScript Interpreted (PS ou PRN) — PRN PostScript (PS ou PRN) é um formato de metarquivo para impressoras PostScript. Esse formato é gravado em texto ANSI. O filtro de importação PostScript interpretado pode importar arquivos PostScript PS, PRN e EPS.
- Bitmap SCITEX CT (SCT) — O formato de arquivo SCT é usado para importar imagens SCITEX em cores de 32 bits e em tons de cinza. Os bitmaps SCITEX são criados a partir de digitalizadores de topo de linha. Em seguida, os bitmaps são processados para saída por filmadoras ou programas de layout de página de topo de linha.
- WB — WB é o formato de arquivos para planilhas Quattro Pro 6, 7 e 8.
- WK — WK (.wk3, .wk4) é a extensão de planilhas do Lotus 1-2-3.

- WSD — WSD é o formato de documentos do Wordstar 2000 e Wordstar 7.
- Imagem do XPixMap (XPM) — O formato de arquivo XPM é utilizado com um arquivo de imagem XPixMap.

Formatos recomendados para importação de gráficos

A tabela a seguir mostra quais formatos de arquivo você deve usar ao importar gráficos de outros aplicativos.

Aplicativo	Formato de importação recomendado
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (arquivos PLT)
CorelDRAW	CDR, Área de transferência
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand e outros pacotes vetoriais	PCT, AI
Microsoft Office	WMF, PNG. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com aplicativos de produtividade" na Ajuda.
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DSF, DRW, AI, DS4

Para importar texto de um aplicativo de edição de texto, é possível usar arquivos RTF ou copiar o texto para a Área de transferência e colá-lo no projeto.

Formatos recomendados para exportação de gráficos

Ao exportar gráficos a serem usados no Adobe PageMaker, use o formato de arquivo Encapsulated PostScript caso você possua uma impressora PostScript. Se não tiver uma impressora PostScript, recomenda-se a utilização do formato WMF.

A tabela a seguir contém os formatos de arquivo recomendados para exportação para layout de página e pacotes de editoração eletrônica que tenham recursos de edição gráfica.

Aplicativo	Formato recomendado
Adobe Illustrator	AI, PDF
Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand e outros programas vetoriais	PCT, AI
Microsoft Office	PNG, WMF
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

Os formatos de contorno HPGL ou DXF são recomendados para exportação de gráficos que sejam a saída para dispositivos como plotadoras e cortadores acionados por computador.

Notas gerais sobre importação de arquivos de texto

- Na importação de um arquivo de texto para um programa Corel, a aparência é quase a mesma do programa de origem. No entanto, alguns atributos de formatação e recursos de layout de página podem não ser suportados. Nesses casos, o programa tenta simular os resultados de um recurso quando pode ser feita uma substituição razoável.

- Os recursos de processamento de palavras a seguir não são suportados: cabeçalhos, rodapés, notas de rodapé e notas finais, colunas e macros.
- O suporte à correspondência de fontes está incluído. É possível modificar as configurações de correspondência de fontes na caixa de diálogo **Resultados da correspondência de fontes**. As fontes são convertidas por tamanho e por família, desde que o formato de arquivo de origem inclua informações que o programa possa acessar.
- Os arquivos **.rtf** (Rich Text Format) são convertidos automaticamente no conjunto de caracteres ANSI (American National Standards Institute) do Microsoft Windows. O conjunto de caracteres Macintosh e a página de código 437 padrão de IBM PC também são suportados.
- Os programas gráficos Corel fazem a correspondência de caracteres do modo mais próximo possível. A correspondência de fontes é utilizada se a fonte do texto importado não existir no sistema do usuário. No entanto, se uma correspondência não puder ser feita, os caracteres da fonte aparecerão no programa como um texto irreconhecível.
- A conversão de tamanhos de fonte é suportada.
- Os programas gráficos Corel suportam todas as famílias de fontes dos seguintes programas e formatos de processamento de texto: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word para Windows.
- Os programas gráficos Corel suportam apenas determinadas fontes em relação às fontes suportadas pelo Ami Professional. Geralmente, isso inclui as fontes PostScript padrão e as fontes HP PCL padrão.
- Na conversão de arquivos Macintosh, o suporte de fontes é limitado às famílias de fontes suportadas nos formatos Windows.
- As fontes convertidas em formatos diferentes dos listados na tabela acima são mapeadas para as fontes que os programas gráficos Corel consideram como o melhor ajuste.
- Você pode ter problemas de alinhamento ao fazer a conversão de uma fonte proporcional em uma fonte não proporcional e vice-versa. Portanto, se você importar um documento criado em uma fonte não proporcional para uma fonte proporcional, algumas páginas podem ter um volume maior de texto por página do que no documento original.
- Os documentos de origem que contêm índice e índice remissivo são convertidos nas funções apropriadas em um arquivo **.rtf**.
- Os dados contornados automaticamente são convertidos em texto normal.
- As propriedades da folha de estilo são convertidas em RTF. O arquivo aparece como em um programa de origem; no entanto, a folha de estilo do programa original não é importada.
- O texto contido dentro de uma moldura ou os objetos posicionados são mantidos.

Personalizar e automatizar

CorelDRAW® X7

Definir preferências básicas

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

Desativar mensagens de aviso

Podem aparecer mensagens de aviso enquanto se trabalha no aplicativo. Os avisos explicam as consequências de uma ação que se está prestes a executar e informam sobre as alterações permanentes que podem resultar dessa ação. Apesar de os avisos serem úteis, eles podem ser desativados para não se ter de continuar a vê-los depois de estar familiarizado com o software. Evite desativar os avisos até se sentir seguro com o aplicativo e estar familiarizado com os resultados dos comandos utilizados.

Para desativar mensagens de aviso

1 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Avisos**.

2 Desative uma ou mais das caixas de seleção.

Exibir informações do sistema

Você pode exibir informações sobre o computador e também sobre o próprio aplicativo. Por exemplo, você pode exibir detalhes sobre a configuração do computador. É possível exibir informações detalhadas sobre o sistema, propriedades de exibição e de impressão, arquivos de aplicativos e DLL da Corel e arquivos DLL do sistema. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para determinar quanto espaço existe na unidade em que se deseja salvar um arquivo.

Para exibir informações do sistema

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Sobre o CorelDRAW**.

2 Clique em **Informações do sistema**.

3 Escolha a categoria da caixa de listagem **Escolha uma categoria**.

Clique no botão **Salvar** para armazenar informações do sistema para impressão.

CorelDRAW® X7

Personalizar CorelDRAW

Você pode personalizar um aplicativo organizando as barras de comandos e os comandos para atender às suas necessidades. As barras de comandos incluem menus, barras de ferramentas, a barra de propriedades e a barra de status.

Os tópicos da Ajuda se baseiam nas configurações padrão do aplicativo. Quando você personaliza as barras de comandos, os comandos e os botões, os tópicos da Ajuda associados a eles não refletem as alterações.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

Salvar padrões

Várias configurações do aplicativo aplicam-se apenas ao desenho ativo. Entre elas, opções de layout de página, configurações de grade e régua, configurações de linha-guia, opções de estilo, opções de salvamento, algumas configurações de ferramentas e opções de publicação na web. Salvar as configurações atuais como padrões permite utilizar as configurações do desenho ativo para todos os novos desenhos criados. Também é possível optar por salvar apenas configurações específicas como padrões.

Para salvar as configurações atuais como padrão

- Clique em **Ferramentas** ▸ **Salvar configurações como padrão**.

Para salvar configurações específicas como padrão

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias, clique em **Documento**.

3 Ative a caixa de seleção **Salvar opções como padrão para os novos documentos**.

4 Ative as caixas de seleção correspondentes às opções que deseja salvar.

Criando áreas de trabalho

É possível criar áreas de trabalho para tornar as ferramentas que você usa com mais frequência mais acessíveis. Por exemplo, é possível abrir as janelas de encaixe ou adicionar ferramentas a barras de ferramentas. Também é possível excluir as áreas de trabalho personalizadas criadas. Se você modificar a área de trabalho padrão, é possível reconfigurar as configurações padrão.

Além disso, é possível exportar e exportar áreas de trabalho personalizadas entre computadores que utilizem o mesmo aplicativo. Por exemplo, você pode personalizar e compartilhar uma área de trabalho com um grupo de usuários.

Antes de criar uma área de trabalho, você pode tentar as áreas de trabalho que estão incluídas no aplicativo. Essas áreas de trabalho são otimizadas para vários fluxos de trabalho comuns. Para obter mais informações, consulte “Escolher uma área de trabalho” na página 72.

Para criar uma área de trabalho

1 Clique em **Ferramentas** ▸**Opções**.

2 Na lista de categorias, clique em **Área de trabalho**.

3 Clique em **Nova**.

4 Digite o nome da área de trabalho na caixa **Nome da nova área de trabalho**.

5 Na caixa de listagem **Basear a nova área de trabalho em**, escolha uma área de trabalho existente na qual basear a nova área de trabalho.

Para incluir uma descrição da área de trabalho, digite-a na caixa **Descrição da nova área de trabalho**.

As áreas de trabalho personalizadas são salvas como arquivos XML e exportadas como arquivos XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations com base em XML).

Para excluir uma área de trabalho

1 Clique em **Ferramentas** ▸**Opções**.

2 Na lista de categorias, clique em **Área de trabalho**.

3 Escolha uma área de trabalho na lista **Área de trabalho**.

4 Clique em **Excluir**

Não é possível excluir as áreas de trabalho Padrão e Adobe Photoshop.

Para importar uma área de trabalho

1 Clique em **Ferramentas** ▸**Opções**.

2 Na lista de categorias, clique em **Área de trabalho**.

3 Clique em **Importar**.

4 Na caixa de diálogo **Importar área de trabalho**, clique em **Procurar**.

5 Escolha a pasta em que o arquivo está armazenado.

6 Clique duas vezes no arquivo.

7 Siga as instruções na tela.

Para exportar uma área de trabalho

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias, clique em **Área de trabalho**.
3. Clique em **Exportar**.
4. Ative as caixas de seleção ao lado dos itens de área de trabalho que deseja exportar.
5. Clique em **Salvar**.
6. Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
7. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
8. Clique em **Salvar**.
9. Clique em **Fechar**.

Os itens da área de trabalho disponíveis para exportação são as janelas de encaixe, as barras de ferramentas (inclusive a barra de propriedades e a caixa de ferramentas), os menus e as teclas de atalho.

As áreas de trabalho personalizadas são exportadas como arquivos XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations com base em XML). É possível usar uma área de trabalho salva no formato XSLT ao configurar ou implantar áreas de trabalho personalizadas.

Para redefinir a área de trabalho atual

1. Saia do aplicativo.
2. Reinicie o aplicativo mantendo pressionada a tecla **F8**.

Personalizar atalhos de teclado

Embora o aplicativo possua atalhos de teclado predefinidos, é possível alterá-los ou adicionar seus próprios atalhos para melhor adaptação ao seu estilo de trabalho.Você pode atribuir atalhos de teclado aos comandos mais utilizados, bem como excluir atalhos de teclado.

É possível imprimir uma lista de atalhos de teclado. Também é possível exportar uma lista de atalhos de teclado para o formato de arquivo **CSV** — um formato delimitado por vírgulas que processadores de texto e aplicativos de planilha eletrônica abrem com facilidade.

Quando se modificam atalhos de teclado, as alterações são salvas em um arquivo chamado tabela de aceleradores. O aplicativo possui as seguintes tabelas de aceleradores que podem ser personalizadas conforme os hábitos de trabalho:

- Tabela Editar ancoragem — contém teclas de atalho para editar ancoragem
- Tabela principal — contém todas as teclas de atalho não relativas a texto
- Tabela Editar tabela — contém teclas de atalho não relativas a texto para editar tabelas
- Tabela Editar texto em tabela — contém teclas de atalho para editar texto em tabelas
- Tabela de edição de texto — contém todas as teclas de atalho relativas a texto

Para atribuir um atalho de teclado a um comando

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3. Clique na guia **Teclas de atalho**.
4. Escolha uma tabela de teclas de atalho na caixa de listagem **Tabela de teclas de atalho**.
5. Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
6. Clique em um comando da lista **Comandos**.
   As teclas de atalho atribuídas atualmente ao comando selecionado são exibidas na caixa **Teclas de atalho atuais**.
7. Clique na caixa **Nova tecla de atalho** e pressione uma combinação de teclas.

Se a combinação de teclas já estiver atribuída a outro comando, ele estará listado na caixa **Atribuído atualmente a**.

8 Clique em **Atribuir**.

Se o mesmo atalho de teclado já estiver atribuído a outro comando, a segunda atribuição substituirá a primeira. Ativando a caixa de seleção **Pesquisar conflito de atribuição**, você navega automaticamente até o comando cujo atalho foi redefinido e é solicitado a atribuir um novo atalho.

Para redefinir todos os atalhos de teclado, clique em **Redefinir tudo**.

Para exibir todos os atalhos de teclado existentes, clique em **Exibir tudo**.

Para excluir um atalho de teclado

1 Clique em **Ferramentas ▸ Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3 Clique na guia **Teclas de atalho**.
4 Escolha uma tabela de teclas de atalho na caixa de listagem **Tabela de teclas de atalho**.
5 Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
6 Clique em um comando da lista **Comandos**.
7 Clique em uma tecla de atalho na caixa **Teclas de atalho atuais**.
8 Clique em **Excluir**

Para imprimir atalhos de teclado

1 Clique em **Ferramentas ▸ Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3 Clique na guia **Teclas de atalho**.
4 Clique em **Exibir tudo**.
5 Clique em **Imprimir**.

Para exportar uma lista de atalhos de teclado

1 Clique em **Ferramentas ▸ Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3 Clique na guia **Teclas de atalho**.
4 Clique em **Exibir tudo**.
5 Clique em **Exportar para CSV.**
6 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
7 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
8 Clique em **Salvar**.

Personalizar menus

Os recursos de personalização da Corel permitem modificar a barra de menus e os menus nela contidos. Você pode alterar a ordem dos menus e dos comandos de menu; adicionar, remover e renomear menus e comandos de menus. Você pode pesquisar um comando de menu se não se lembrar a qual menu ele pertence. Pode também redefinir os menus para a configuração padrão.

As opções de personalização se aplicam aos menus da barra de menus, bem como aos menus de atalho que você acessa usando o botão direito do mouse.

Os tópicos da Ajuda se baseiam nas configurações padrão do aplicativo. Quando você personaliza menus e comandos de menu, os tópicos da Ajuda associados a eles não refletem as alterações.

Para alterar a ordem de menus e comandos de menus

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3. Na janela do aplicativo, arraste um menu da barra de menus para a esquerda ou para a direita.

   Para alterar a ordem de comandos de menu, clique em um menu na barra de menus, clique em um comando de menu e arraste-o para cima ou para baixo.

   Para alterar a ordem de comandos de menus contextuais, clique com o botão direito do mouse na janela do aplicativo para exibir o menu contextual e arraste um comando de menu para uma nova posição.

Para renomear um menu ou comando de menu

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3. Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
4. Clique em um menu ou comando na lista.
5. Clique na guia **Aparência**.
6. Digite um nome na caixa **Título**.

Um "e" comercial (&) antes de uma letra na caixa **Título** indica um atalho, também chamado de tecla de aceleração mnemônica. Para exibir os menus, pressione **Alt** + a letra. Para chamar os comandos, pressione a letra que está sublinhada quando o menu é exibido.

Para restaurar o padrão do nome, clique em **Restaurar padrões**.

Para adicionar ou remover um item da barra de menus

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.

   Para remover um item, arraste-o para fora da barra de menus.
3. Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
4. Arraste um item para a barra de menus.

Para adicionar ou remover um comando de um menu

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.

   Para remover um comando de um menu, clique no nome do menu e, quando o menu for exibido, arraste o comando para fora do menu.
3. Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
4. Arraste um comando para um menu na janela do aplicativo.

Para localizar um comando de menu rapidamente

1. Clique em **Ferramentas ▸ Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3. Clique no botão **Pesquisar** .
4. Na caixa de diálogo **Localizar texto**, digite um comando de menu na caixa **Localizar**.
5. Clique em **Localizar próxima**.

Para redefinir menus para sua configuração padrão

1. Clique em **Ferramentas ▸ Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comandos**.
3. Escolha **Barra de menus** na lista.
4. Clique em **Redefinir**.

Personalizar barras de ferramentas

É possível personalizar a posição e a exibição da barra de ferramentas. Por exemplo, você pode mover ou redimensionar e ocultar ou exibir uma barra de ferramentas.

As barras de ferramentas podem ser de encaixe ou flutuantes. O encaixe de uma barra de ferramentas a conecta à borda da janela do aplicativo, Desencaixar a barra de ferramentas afasta da borda da janela do aplicativo, de modo que fique flutuante e possa ser movida com facilidade.

É possível Criar, excluir e renomear barras de ferramentas personalizadas. Para personalizar barras de ferramentas, adicione, remova e organize os seus itens. Para ajustar a aparência de uma barra de ferramentas, redimensione os botões, ajuste a borda da barra de ferramentas e exiba imagens, títulos ou ambos. Também existe a opção de editar as imagens dos botões da barra de ferramentas.

Ao mover, encaixar e desencaixar barras de ferramentas, utilize a área de arraste da barra de ferramentas.

Para uma	A área de arraste é
Barra de ferramentas encaixada e desbloqueada	Identificada por uma linha pontilhada na borda superior ou esquerda da barra de ferramentas
Barra de ferramentas flutuante	A barra de título. Se o título não for exibido, a área de arraste é identificada por uma linha pontilhada na borda superior ou esquerda da barra de ferramentas.

Se não desejar mover barras de ferramentas encaixadas por engano, é possível bloqueá-las. Barras de ferramentas bloqueadas não têm uma linha pontilhada ao longo da margem esquerda.

Uma barra de ferramentas bloqueada

Para personalizar a posição e a exibição da barra de ferramentas

Para	Faça o seguinte
Mover uma barra de ferramentas	Desbloqueie a barra de ferramentas, clique na área de arraste e arraste-a para uma nova posição.
Encaixar uma barra de ferramentas	Clique na área de arraste da barra de ferramentas e arraste-a para uma borda da janela do aplicativo.
Desencaixar uma barra de ferramentas	Desbloqueie a barra de ferramentas, clique na área de arraste e arraste-a para longe da borda da janela do aplicativo.
Redimensionar uma barra de ferramentas flutuante	Aponte para a borda da barra de ferramentas e, utilizando a seta bidirecional, arraste a borda da barra de ferramentas.
Ocultar ou exibir uma barra de ferramentas	Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras decomandos** e desative ou ative a caixa de seleção ao lado do nome da barra de ferramentas.
Redefinir uma barra de ferramentas para sua configuração padrão	Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comando**, clique em uma barra de ferramentas e em **Redefinir**.

Barras de ferramentas encaixadas não podem ser movidas quando estiverem bloqueadas. Para obter mais informações sobre como desencaixar barras de ferramentas, consulte “Para bloquear ou desbloquear barras de ferramentas” na página 665.

Para adicionar, excluir ou renomear uma barra de ferramentas personalizada

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma barra de ferramentas personalizada	Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comandos**, **Novo** digite um nome na lista **Barras de comando**. Mantendo pressionadas as teclas **Alt** + **Ctrl**, arraste uma ferramenta ou botão da janela do aplicativo para a nova barra de ferramentas.
Excluir uma barra de ferramentas personalizada	Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comando**, clique em uma barra de ferramentas e em **Excluir**.
Renomear uma barra de ferramentas personalizada	Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comando**, clique em uma barra de ferramentas e digite um novo nome.

Para adicionar ou remover um item de uma barra de ferramentas

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3. Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
4. Arraste um item de barra de ferramentas da lista para uma barra de ferramentas na janela do aplicativo.

   Para remover um item de uma barra de ferramentas, arraste-o para fora da barra de ferramentas.

Para organizar itens da barra de ferramentas

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.

2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.

3 Na barra de ferramentas na janela do aplicativo, arraste o item da barra de ferramentas para uma nova posição.

Para mover um item da barra de ferramentas para outra barra, arraste o ícone do item de uma barra para outra.

Para copiar um item de uma barra de ferramentas para outra, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** enquanto arrasta o item.

Para modificar a aparência da barra de ferramentas

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.

2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comandos**.

3 Clique em um nome de barra de ferramentas na lista.
Para selecionar múltiplas barras de ferramentas, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique nos nomes das outras barras de ferramentas.

4 Escolha um tamanho na caixa de listagem **Botão**.

5 Na caixa **Borda**, clique em uma seta para especificar um valor de 1 a 10 pixels para a borda da barra de ferramentas.

6 Na caixa de listagem **Aparência do botão padrão**, escolha uma das seguintes opções:

- **Legenda abaixo da imagem**
- **Somente legenda**
- **Legenda à direita da imagem**
- **Default**
- **Somente imagem**

Para ocultar o título quando a barra de ferramentas estiver flutuante, desative a caixa de seleção **Mostrar título na barra de ferramentas flutuante**.

Para restaurar as configurações padrão de uma barra de ferramentas interna, clique em **Redefinir**.

Para editar a imagem de um botão da barra de ferramentas

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.

2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.

3 Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.

4 Clique em um comando da barra de ferramentas.

5 Clique na guia **Aparência**.

6 Edite a imagem do botão usando as opções na área **Imagem**.

Quando se escolhe **Pequeno** ou **Médio** na caixa de listagem **Tamanho**, edita-se a versão pequena ou média da imagem de um determinado botão. Você não pode editar a versão grande de uma imagem de botão. Para obter informações sobre como exibir todos os botões como pequenos, médios ou grandes, consulte “Para modificar a aparência da barra de ferramentas” na página 664.

Para redefinir as imagens dos botões da barra de ferramentas para as configurações padrão, clique em **Restaurar padrões**.

Para bloquear ou desbloquear barras de ferramentas

- Clique em **Janelas** ▸ **Barras de ferramentas** ▸ **Bloquear barras de ferramentas**.

  O comando **Bloquear barras de ferramentas** está ativado quando há uma marca de seleção ao lado dele. Quando iniciar o aplicativo pela primeira oportunidade, a barra de ferramentas estará bloqueada por padrão.

Barras de ferramentas flutuantes não podem ser bloqueadas.

Também é possível bloquear ou desbloquear barras de ferramentas clicando com o botão direito do mouse em uma barra de ferramentas e clicando em **Bloquear barras de ferramentas**.

Personalizar a caixa de ferramentas

É possível adicionar ou remover ferramentas da caixa de ferramentas. Se você modificar a caixa de ferramentas, é possível redefinir as configurações padrão ao mesmo tempo.

Para personalizar a caixa de ferramentas

1. Na caixa de ferramentas, clique no botão **Personalização rápida** .
2. Ative ou desative qualquer caixa de seleção.

Você também pode

Redefinir a caixa de ferramentas	Clique no botão **Redefinir caixa de ferramentas**.
Personalizar a caixa de ferramentas	Clique no botão **Personalizar**.

Personalizar a barra de propriedades

Tem-se controle sobre o posicionamento e o conteúdo da barra de propriedades. É possível mover a barra de propriedades para qualquer parte da tela. A colocação da barra de propriedades dentro da janela do aplicativo cria uma barra de propriedades flutuante. Quando colocada em um dos quatro lados da janela do aplicativo, ela se encaixa, tornando-se parte da borda da janela.

Ao se mover, encaixar ou desencaixar a barra de propriedades, utiliza-se a sua área de arraste, que é idêntica à área de arraste de uma barra de ferramentas. Para obter mais informações sobre áreas de arraste, consulte “Personalizar barras de ferramentas” na página 662.

Também é possível personalizar a barra de propriedades adicionando ou removendo ferramentas. Isso permite personalizar o que aparece na barra de propriedades ao escolher diversas ferramentas. Por exemplo, quando a ferramenta **Texto** está ativa, a barra de propriedades pode exibir comandos adicionais para tarefas relativas a texto, como aumentar ou diminuir o tamanho da fonte ou alterar maiúsculas e minúsculas. Você pode também restaurar as configurações padrão da barra de propriedades.

Para posicionar a barra de propriedades

Para	**Faça o seguinte**
Mover a barra de propriedades	Desbloqueie a barra de propriedades, clique na área de arraste da barra de propriedades e arraste-a para uma nova posição.
Desencaixar a barra de propriedades	Clique na área de arraste da barra de propriedades e arraste-a para longe da borda da janela do aplicativo.

Para	Faça o seguinte
Encaixar a barra de propriedades	Clique na área de arraste da barra de propriedades e arraste-a para qualquer borda da janela do aplicativo.

Para adicionar ou remover um item da barra de ferramentas na barra de propriedades

1 Na propriedade, clique no botão **Personalização rápida**.

2 Ative ou desative as caixas de seleção ao lado dos itens a serem adicionados ou removidos.

Você também pode	
Redefinir a caixa de ferramentas	Clique no botão **Redefinir caixa de ferramentas**.
Personalizar a caixa de ferramentas	Clique no botão **Personalizar**.

O novo item é exibido na barra de propriedades da tarefa ou ferramenta ativa. Quando o conteúdo da barra de ferramentas for alterado, o item não será exibido. O novo item será exibido novamente quando a tarefa ou ferramenta relacionada for ativada.

Também é possível personalizar a barra de propriedades clicando em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Customização**, clique em **Comandos**, escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior e, em seguida, arraste um item da barra de ferramentas da lista para a barra de propriedades. Para remover um item da barra de propriedades, arraste o ícone do item da barra de ferramentas para fora da barra de propriedades.

Para reorganizar itens de barra de ferramentas na barra de propriedades

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.

2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.

3 Arraste o ícone do item de barra de ferramentas para uma nova posição na barra de propriedades.

Personalizar a barra de status

A barra de status exibe informações sobre objetos selecionados, como cor, tipo de preenchimento e contorno. A barra de status também mostra a posição atual do cursor e comandos relevantes. Além disso, ela exibe informações sobre as cores do documento, como o perfil de cores e o status da prova de cor do documento. É possível personalizar a barra de status alterando as informações exibidas e redimensionando-a. Também é possível personalizar a barra de status adicionando, removendo e redimensionando itens da barra de ferramentas. Além disso, você pode restaurar a barra de status para suas configurações padrão.

Para alterar as informações que a barra de status exibe

- Clique no botão do menu desdobrável, ao lado das informações exibidas, e escolha uma das opções a seguir:
  - **Posição do cursor**
  - **Detalhes do objeto**
  - **Informações de cores**
  - **Informações sobre a ferramenta selecionada**

Para redimensionar a barra de status

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.

2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comandos**.

3 Clique em **Barra de status** e ative a caixa de seleção.
4 Digite **1** ou **2** na caixa **Número de linhas quando encaixada**.

Para adicionar ou remover um item da barra de ferramentas na barra de status

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**.
3 Escolha uma categoria de comando na caixa de listagem superior.
4 Arraste um item de barra de ferramentas da lista para a barra de status.

Para remover um item de barra de ferramentas da barra de status, arraste o item para fora da barra de status.

Para redimensionar itens da barra de ferramentas na barra de status

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**.
2 Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Barras de comandos**.
3 Clique em **Barra de status** e ative a caixa de seleção.
4 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Botão**:

- **Pequeno**
- **Médio**
- **Grande**

Apenas os itens de barra de ferramentas adicionados à barra de status são afetados pelo redimensionamento. O tamanho dos ícones padrão permanece inalterado.

Para restaurar as configurações padrão da barra de status

- Clique com o botão direito do mouse na barra de status e clique em **Personalizar** ▸ **Barra de status** ▸ **Redefinir como padrão**.

Personalizar filtros

Os filtros são utilizados para converter arquivos de um formato em outro. Eles se organizam em quatro tipos: converter, vetor, animação e texto. Você pode personalizar configurações dos filtros através da adição ou remoção de filtros, para que somente os filtros necessários sejam carregados. Também é possível alterar a ordem da lista de filtros e redefinir os filtros para a configuração padrão.

Para adicionar um filtro

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e em **Filtros**.
3 Clique duas vezes no tipo de filtro na lista **Tipos de arquivo disponíveis**.
4 Clique em um filtro.
5 Clique em **Adicionar**.

Para remover um filtro

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2 Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Filtros**.
3 Clique em um filtro na **Lista dos filtros ativos**.
4 Clique em **Remover**.

Para alterar a ordem da lista de filtros

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Filtros**.
3. Clique em um filtro na **Lista dos filtros ativos**.
4. Clique em um dos botões abaixo:
   - **Mover para cima** — move o filtro para cima na lista
   - **Mover para baixo** — move o filtro para baixo na lista

É possível redefinir a **Lista dos filtros ativos** para a configuração padrão clicando em **Redefinir**.

Personalizar associações de arquivos

É possível associar um número de diversos tipos de arquivo aos aplicativos da Corel. Ao se clicar duas vezes em um arquivo associado a um aplicativo, o aplicativo é iniciado e o arquivo é aberto. Quando uma associação de tipo de arquivo não for mais necessária, você pode cancelá-la.

Para associar um tipo de arquivo a CorelDRAW

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Filtros**.
3. Clique em **Associar**.
4. Na lista **Associar extensões de arquivo ao CorelDRAW**, ative a caixa de seleção do tipo de arquivo que deseja associar.

Quando você associa um tipo de arquivo a um aplicativo, ele é adicionado à lista de programas recomendados para abrir esse tipo de arquivo. Para abrir um arquivo de um tipo de arquivo associado no CorelDRAW ao navegar no Windows, também é necessário tornar o CorelDRAW o programa padrão. Para fazer isso clique no botão **Iniciar** na barra de tarefas do Windows e, em seguida, clique em **Programas padrão**. Depois, clique em **Associar um tipo de arquivo ou protocolo a um programa**. Para obter instruções detalhadas sobre como alterar o programa padrão de um tipo de arquivo, consulte a Ajuda do Windows.

É possível redefinir as associações de arquivos clicando em **Redefinir**.

Para cancelar uma associação de tipo de arquivo com o CorelDRAW

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.
2. Na lista de categorias, clique duas vezes em **Global** e clique em **Filtros**.
3. Clique em **Associar**.
4. Na lista **Extensões de arquivo associadas ao CorelDRAW** , desative a caixa de seleção da associação de tipo de arquivo que deseja cancelar.

É possível redefinir as associações de arquivos clicando em **Redefinir**.

CorelDRAW® X7

Usar macros e scripts para automatizar tarefas

É possível usar macros para acelerar tarefas repetitivas, combinar várias ações ou ações complexas ou tornar uma opção mais facilmente acessível. Crie macros usando os recursos internos de VBA (Visual Basic for Applications) ou VSTA (Visual Studio Tools for Applications).

Usar uma macro é semelhante ao uso do recurso de discagem rápida de um telefone. Vários aparelhos de telefone permitem definir um número de telefone discado frequentemente em um botão de discagem rápida. Portanto, na próxima vez em que for necessário discar o número, é possível economizar tempo pressionando o respectivo botão de discagem rápida. De forma análoga, uma macro permite definir as ações que você deseja repetir. Assim, na próxima vez em que for necessário repetir tais ações, é possível economizar tempo executando a macro.

Esta seção contém o seguinte tópico:

Trabalhar com macros

Economize tempo usando uma macro para automatizar uma série de tarefas repetitivas. A macro permite especificar uma sequência de ações que, posteriormente, podem ser repetidas rapidamente.

Não é necessário experiência em programação para usar macros — na realidade, as ferramentas básicas para trabalhar com macros estão na janela principal do aplicativo. No entanto, se desejar ter mais controle sobre suas macros, use os seguintes ambientes internos de programação:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) — o sucessor do VBA e uma excelente opção para desenvolvedores e outros especialistas em programação. O VSTA fornece as ferramentas e os recursos necessários para criar os projetos de macro mais avançados.
- Visual Basic for Applications (VBA) — um subconjunto do ambiente de programação Microsoft Visual Basic (VB) e uma excelente opção para iniciantes. É possível usar o VBA para criar macros para uso pessoal, mas você também para criar projetos de macro mais avançados.

Para obter informações detalhadas sobre as diferenças entre o VBA e o VSTA, consulte o arquivo Ajuda sobre macros do CorelDRAW (**draw_om.chm**, que está localizado na pasta **Dados** do software instalado).

Introdução a macros

Os recursos de macros do VBA ou VSTA são instalados com o software por padrão, mas podem ser instalados manualmente se necessário. É possível especificar opções para o recurso VBA.

Para usar recursos de macro do VSTA com o CorelDRAW, você deve ter o Microsoft Visual Studio 2012 ou posterior instalado.

Se instalar o Microsoft Visual Studio depois de instalar o CorelDRAW Graphics Suite, você deve instalar os recursos de macro do VSTA modificando sua instalação do CorelDRAW Graphics Suite. Para obter mais informações, consulte “Para instalar manualmente os recursos de macro” na página 671.

Os recursos de macros fornecem várias ferramentas para trabalhar com macros na janela principal do aplicativo:

- Barra de ferramentas Macros — proporciona acesso fácil a funções comuns de macros
- Janela de encaixe Macro Manager — proporciona acesso fácil a todos os projetos de macros disponíveis para VBA e às funções básicas para trabalhar com esses projetos
- Editor de macros (anteriormente Editor do Visual Basic) — fornece funções avançadas para criar projetos de macro baseados em VBA
- Editor do VSTA — fornece funções avançadas para criar projetos de macro baseados em VSTA O Editor do VSTA é acessível apenas se você tiver Microsoft Visual Studio 2012 ou posterior instalado.

Criar macros

As macros são armazenadas em módulos (também chamados de “módulos de código”), que são armazenados em projetos de macro. A janela de encaixe Macro Manager permite exibir e gerenciar todos os projetos de macro, módulos e macros disponíveis.

É possível usar a janela de encaixe Macro Manager para criar projetos de macro na forma de arquivos GMS (Global Macro Storage) ou CGSaddon (Corel VSTA Projects). Usar um desses arquivos é uma excelente maneira de agrupar os componentes de um projeto de macro para compartilhamento com outras pessoas. Use a janela de encaixe Macro Manager para abrir (ou “carregar”) os projetos de macro criados, bem como os projetos de macro instalados com o software ou que estejam disponíveis. Você também pode usar a janela de encaixe Macro Manager para renomear projetos de macro, além de copiar e fechar (ou “descarregar”) projetos de macro baseados em GMS e VSTA.

Alguns projetos de macro são bloqueados e não podem ser modificados.

Quando você cria um documento, um projeto de macro para esse documento é adicionado automaticamente à janela de encaixe Macro Manager. Embora seja possível armazenar macros no projeto de macro para um documento, por exemplo, para criar um modelo único, recomenda-se usar arquivos GMS para armazenar seus projetos de macro.

Cada projeto de macro contém pelo menos um módulo. Você pode usar a janela de encaixe Macro Manager para adicionar um módulo a um projeto de macro baseado em VBA ou abrir módulos VBA existentes para edição. Também é possível usar a janela de encaixe Macro Manager para renomear ou excluir módulos VBA.

O recurso de edição é desativado para alguns módulos.

Por fim, você pode usar a janela de encaixe Macro Manager para criar macros nos módulos disponíveis. Não é necessário ter nenhuma experiência em programação para criar macros. No entanto, caso tenha experiência em programação para editar macros VBA, use o Editor de macros. Também é possível usar a janela de encaixe Macro Manager para renomear e excluir macros VBA.

O CorelDRAW inclui exemplos de macros, que fornecem funcionalidades adicionais, demonstram a automação no software e fornecem exemplos de código. Para obter informações sobre esses exemplos de macros, consulte o arquivo da Ajuda sobre macros do CorelDRAW (**draw_om.chm**, que está localizado na pasta **Dados** do software instalado).

Gravar macros

Você pode gravar macros e salvá-las para uso futuro.

Também é possível gravar macros temporárias para ações que precisam ser repetidas poucas vezes. Uma macro temporária fica acessível até uma nova macro temporária ser gravada.

O recurso de gravação é desativado para alguns projetos de macro.

Antes de gravar uma macro, saiba exatamente quais ações você deseja gravar e a ordem em que deseja gravá-las. Ao iniciar a gravação, o gravador da macro captura todas as alterações feitas em um desenho. Por exemplo, se você criar uma forma, redimensioná-la e, em seguida, alterar sua cor, a macro registra todas as alterações. Quando terminar de fazer as alterações, você deve parar de gravar a macro.

Reproduzir macros

Você pode executar as ações associadas à macro reproduzindo-a.

Também é possível reproduzir uma macro temporária.

Aprender mais sobre macros

O CorelDRAW fornece recursos adicionais que contêm informações úteis sobre macros. Esses recursos adicionais, localizados na pasta **Data** (Dados) do software instalado, são descritos na tabela a seguir.

Recurso	Descrição e nome do arquivo
Arquivo Ajuda sobre macros	Fornece informações detalhadas sobre os recursos e as funções para criar projetos de macro no CorelDRAW **draw_om.chm**
Guia de Programação de Macros	Fornece uma abordagem instrutiva para criar projetos de macro para o CorelDRAW. **Macro Programming Guide.pdf**
Diagrama de modelos de objetos	Fornece uma representação hierárquica dos recursos e das funções que podem ser automatizados no CorelDRAW. **CorelDRAW Object Model Diagram.pdf**

O arquivo Ajuda sobre macros inclui documentação sobre todos os recursos e funções que podem ser automatizados no aplicativo (coletivamente, esses recursos e funções são chamados de “modelo de objeto”). É possível acessar facilmente o arquivo Ajuda sobre macros no Editor de macros.

Para obter informações mais detalhadas sobre o VBA e seu ambiente de programação, consulte a Ajuda do Microsoft Visual Basic no menu **Ajuda** do Editor de macros.

Para obter informações mais detalhadas sobre o VSTA e seu ambiente de programação, consulte o menu **Ajuda** no Editor do VSTA.

Para instalar manualmente os recursos de macro

1 No Painel de Controle do Windows, clique em **Desinstalar um programa**.
2 Clique duas vezes em **CorelDRAW Graphics Suite** na página **Desinstalar ou alterar um programa**.
3 Ative a opção **Modificar** no assistente exibido e siga as instruções.
4 Na página **Recursos** do assistente de instalação, ative as seguintes caixas de seleção na caixa de listagem **Utilitários**:
   - **Visual Basic para Aplicativos**
   - **Ferramentas Visual Studio para Aplicativos**

Os recursos de macro para VBA ou VSTA são instalados com o software por padrão.

Para especificar opções de VBA

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

2 Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **VBA**.

3 Na área **Segurança**, especifique como controlar o risco de executar macros mal-intencionadas clicando em **Opções de segurança**.

Se desejar ignorar esse recurso de segurança, ative a caixa de seleção **Confiar em todos os módulos GMS instalados** e, em seguida, passe para a etapa 6.

4 Na página **Nível de segurança** da caixa de diálogo **Segurança**, ative uma das opções a seguir:

- **Muito alto** — permite a execução apenas de macros instaladas em locais confiáveis. Todas as outras macros, com ou sem assinatura, são desativadas.
- **Alto** — permite a execução apenas de macros com assinatura de fontes confiáveis. Macros sem assinatura são desativadas automaticamente.
- **Médio** — permite selecionar quais macros executar, mesmo que elas sejam potencialmente perigosas.
- **Baixo (não recomendado)** — permite executar todas as macros potencialmente perigosas. Ative esta configuração se você tiver um software de verificação de vírus instalado ou se verificar a segurança de todos os documentos que abre.

5 Na página **Editores confiáveis** da caixa de diálogo **Segurança**, analise quais editores de macro são confiáveis. Clique em **Exibir** para exibir detalhes sobre o editor de macros selecionado ou clique em **Remover** para excluir o editor de macros selecionado da lista.

Se desejado, é possível ativar ou desativar a caixa de seleção **Confiar no acesso ao projeto do Visual Basic** do editor de macros selecionado.

6 Desative a caixa de seleção **Retardar carregamento de VBA** se desejar carregar o recurso VBA na inicialização.

Para acessar as ferramentas de macro

Para	Faça o seguinte
Exibir a barra de ferramentas **Macros**	Clique em **Janela** ▸ **Barras de** ▸ **Macros**. Uma marca de seleção ao lado do comando indica que a barra de ferramentas está sendo exibida.
Exibir a janela de encaixe **Macro Manager**	Faça uma das opções abaixo: • Clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Macro Manager**. • Clique no botão **Macro Manager** na barra de ferramentas **Macros**.
Exibir o Editor de macros	Faça uma das opções abaixo: • Clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Editor de macros**. • Clique no botão **Editor de macros** na barra de ferramentas **Macros**. • Clique com o botão direto do mouse em **Visual Basic para Aplicativos** na janela de encaixe **Macro Manager** e, em seguida, em **Mostrar IDE**.
Exibir o Editor do VSTA	Clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Editor do VSTA**. (O VSTA deve estar instalado em seu comutador.)

Para criar um projeto de macro

- Na janela de encaixe **Macro Manager**, siga um dos procedimentos abaixo:
  - Clique em **Ferramentas Visual Studio para Aplicativos** na lista, clique em **Novo** e, em seguida, em **Novo projeto de macros**.
  - Clique em **Visual Basic para Aplicativos** na lista, clique em **Novo** e, em seguida, em **Novo projeto de macros**.

Você também pode	
Abrir (ou “carregar”) um projeto de macro	Faça uma das opções abaixo: • Clique em **Ferramentas Visual Studio para Aplicativos** na lista, clique em **Carregar** e, em seguida, escolha o projeto. • Clique em **Visual Basic para Aplicativos** na lista, clique em **Carregar** e, em seguida, escolha o projeto.
Renomear um projeto de macro	Clique com o botão direto do mouse no projeto na lista e, em seguida, clique em **Renomear**.
Copiar um projeto de macro baseado em GMS	Clique com o botão direto do mouse no projeto na lista, clique em **Copiar para** e, em seguida, escolha o local de destino para o projeto copiado. NOTA: Não é possível copiar um projeto de macro baseado em documento. Esses projetos são armazenados em um documento e não podem ser gerenciados separadamente de tal documento.
Exibir ou ocultar todos os módulos da lista	Clique no botão **Modo simples** .
Adicionar um módulo a um projeto de macro de VBA	Faça uma das opções abaixo: • Clique no projeto na lista, clique em **Novo** e, em seguida, em **Novo módulo**. • Clique com o botão direto do mouse no projeto na lista e, em seguida, clique em **Novo módulo**.
Editar um módulo em um projeto de macro de VBA	Faça uma das opções abaixo: • Clique no módulo na lista e, em seguida, no botão **Editar** . • Clique com o botão direto do mouse no módulo na lista e, em seguida, clique em **Editar**.
Renomear um módulo em um projeto de macro	Clique com o botão direto do mouse no módulo na lista e, em seguida, clique em **Renomear**.
Excluir um módulo de um projeto de macro	Faça uma das opções abaixo: • Clique no módulo na lista e, em seguida, no botão **Excluir** . • Clique com o botão direto do mouse no módulo na lista e, em seguida, clique em **Excluir**.
Fechar (ou “descarregar”) um projeto de macro baseado em GMS	Clique com o botão direto do mouse no projeto de macro na lista e, em seguida, clique em **Descarregar projeto de macros**. NOTA: É possível fechar um projeto de macro baseado em documento apenas fechando o documento em que ele está armazenado.

Alguns projetos de macro são bloqueados e não podem ser modificados.

Para criar uma macro

- Na janela de encaixe **Macro Manager**, siga um dos procedimentos abaixo:
  - Clique no recipiente desejado, clique em **Novo** e, em seguida, em **Nova macro**.
  - Clique com o botão direto do mouse no módulo de recipiente desejado e, em seguida, clique em **Nova macro**.

Você também pode

Editar uma macro	Faça uma das opções abaixo: • Clique na macro na lista e, em seguida, no botão **Editar** . • Clique com o botão direto do mouse na macro na lista e, em seguida, clique em **Editar**.
Excluir uma macro	Faça uma das opções abaixo: • Clique na macro na lista e, em seguida, no botão **Excluir** . • Clique com o botão direto do mouse na macro na lista e, em seguida, clique em **Excluir**.

Alguns projetos de macro são bloqueados e não podem ser modificados.

Para gravar uma macro

1. Clique em **Ferramentas ▸ Macros ▸ Iniciar gravação**.
   É exibida a caixa de diálogo **Gravar macro**.
2. Na caixa **Nome da macro**, digite um nome para a macro.
   Os nomes de macro podem conter números, mas precisam começar com uma letra. Os nomes de macro não podem conter espaços nem caracteres não alfanuméricos que não sejam de sublinhados (_).
3. Digite uma descrição da macro na caixa **Descrição** e clique em **OK**.
4. Execute as ações que deseja gravar.
   O aplicativo começa a gravar suas ações. Se desejar pausar a gravação, clique em **Ferramentas ▸ Macros ▸ Pausar gravação**. Repita essa etapa para retomar a gravação.
5. Para parar a gravação, clique em **Ferramentas ▸ Macros ▸ Parar gravação**.

Não é possível gravar uma macro se todos os projetos de macro disponíveis estiverem bloqueados.

Nem todas as ações podem ser gravadas, algumas devido à sua complexidade (embora muitas dessas ações possam ser codificadas manualmente no Editor de macros). Quando uma ação não puder ser gravada, é inserido um comentário no código da macro (“**`The recording of this command is not supported`**” [A gravação deste comando não é suportada]), mas o processo de gravação continua até que você o interrompa. Todos os comentários no código podem ser exibidos abrindo a macro no Editor de macros.

Por padrão, macros são gravadas no projeto **GlobalMacros** para que possam ser acessados a partir de outros documentos. Entretanto, é possível alterar o projeto de macro padrão para gravações clicando com o botão direito do mouse em outro projeto na janela de encaixe **Macro Manager** e, em seguida, em **Definir como projeto de gravação**. Não é possível especificar um projeto de macro bloqueado.

Cancele a gravação de uma macro e descarte todos os comandos gravados até o momento clicando em **Ferramentas ▸ Macros ▸ Cancelar gravação**.

Também é possível gravar, pausar e parar a gravação de uma macro usando a barra de ferramentas **Macros** ou a janela de encaixe **Macro Manager** (**Ferramentas ▸ Macros ▸ Macro Manager**).

Você também pode

Salvar as ações na lista **Desfazer** como macro VBA	Clique em **Editar ▸ Desfazer gerenciador**, execute as ações que deseja gravar e, em seguida, clique no botão **Salvar lista em uma macro VBA** na janela de encaixe **Desfazer gerenciador**.

Para gravar uma macro temporária

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Gravar macro temporária**.

2 Execute as ações que deseja gravar.

O aplicativo começa a gravar suas ações. Se desejar pausar a gravação, clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Pausar gravação**. Repita essa etapa para retomar a gravação.

3 Para parar a gravação, clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Parar gravação**.

A macro é salva temporariamente no projeto de gravação padrão. Quando a sessão atual for encerrada, a macro é excluída do projeto.

Não é possível gravar uma macro temporária se todos os projetos de macro disponíveis estiverem bloqueados.

Nem todas as ações podem ser gravadas.

Por padrão, macros são gravadas no projeto **GlobalMacros** para que possam ser acessados a partir de outros documentos. Entretanto, é possível alterar o projeto de gravação padrão clicando com o botão direito do mouse em outro projeto na janela de encaixe **Macro Manager** e, em seguida, em **Definir como projeto de gravação**. (Não é possível especificar um projeto de macro bloqueado). Se desejar, você pode criar várias gravações temporárias atribuindo cada uma a seu próprio projeto de macro.

Cancele a gravação de uma macro e descarte todos os comandos gravados até o momento clicando em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Cancelar gravação**.

Também é possível pausar e parar a gravação de uma macro temporária usando a barra de ferramentas **Macros** ou a janela de encaixe **Macro Manager** (**Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Macro Manager**).

Para reproduzir uma macro

- Execute um dos procedimentos a seguir:
  - Clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Executar macro** ou clique no botão **Executar macro** na barra de ferramentas **Macros**. Na caixa de listagem **Macros em**, escolha o projeto ou arquivo no qual a macro está armazenada. Na lista **Nome da macro**, selecione a macro. Clique em **Executar**.
  - Na janela de encaixe **Macro Manager**, clique duas vezes na macro na lista.
  - Na janela de encaixe **Macro Manager**, clique na macro na lista e, em seguida, no botão **Executar** .
  - Na janela de encaixe **Macro Manager**, clique com o botão direto do mouse na macro na lista e, em seguida, clique em **Executar**.

Para reproduzir uma macro temporária

- Clique em **Ferramentas** ▸ **Macros** ▸ **Executar macro temporária**.

Esta opção é ativada apenas após gravar uma macro temporária.

Caso tenha criado várias macros temporárias, é necessário especificar qual projeto de macro contém a macro que você deseja executar. Clique com o botão direto do mouse no projeto na janela de encaixe **Macro Manager** e, em seguida, clique em **Definir como projeto de gravação**.

Para acessar o arquivo Ajuda sobre macros no Editor de macros

1 Enquanto no Microsoft Visual Basic para Aplicativos, pressione **F2** para exibir o Navegador de objetos.

O Navegador de objetos exibe todos os recursos e funções que podem ser automatizados no Editor de macros.

2 Escolha **VGCore** na caixa de listagem **Biblioteca**.

O Navegador de objetos é atualizado para exibir apenas os recursos e as funções do CorelDRAW que podem ser automatizados no Editor de macros. Coletivamente, esses recursos e funções são chamados de “modelo de objeto”.

3 Faça uma das opções abaixo:

- Exiba a página inicial do arquivo Ajuda sobre macros pressionando F1. É possível navegar na documentação do modelo de objeto do aplicativo acessando a seção “Referência de modelo de objeto” do arquivo de Ajuda.
- Exiba o tópico da Ajuda de um item específico no Navegador de objetos clicando no item e pressionando F1.

Também é possível exibir um tópico da Ajuda de qualquer item na janela **Código** do Editor de macros clicando no item e pressionando F1.

Referência

CorelDRAW® X7

CorelDRAW para usuários do Adobe Illustrator

O Adobe Illustrator e o CorelDRAW têm muitas semelhanças, o que torna fácil mudar de um aplicativo gráfico para o outro. Embora partilhem a maioria dos recursos básicos de desenho e criação, o Adobe Illustrator e o CorelDRAW distinguem-se por algumas diferenças, tanto na terminologia quanto nas ferramentas. A compreensão dessas diferenças permite fazer uma transição rápida para o CorelDRAW.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Comparar terminologia" (página 679)
- "Comparar ferramentas" (página 680)
- "Usar a área de trabalho do Adobe Illustrator" (página 682)

Comparar terminologia

Os termos e conceitos do Adobe Illustrator e do CorelDRAW diferem por alguns recursos. Os termos do Adobe Illustrator estão listados a seguir com seus equivalentes no CorelDRAW.

Termo do Adobe Illustrator	Termo do CorelDRAW
Ações/Scripts	Macros/Scripts
Pontos de ancoragem	Nós
Arte-final	Desenho
Máscara de recorte	PowerClip
Pontos de direção	Alças de controle
Guias	Linhas-guia
Guias inteligentes	Guias dinâmicas
Preenchimento dégradé	Preenchimento gradiente
Cor ativa	Estilos de cor, harmonização de cores
Visualização de contorno	Visualização aramado
Painéis	Dockers

Termo do Adobe Illustrator	Termo do CorelDRAW
Caminho	Curva
Colocar arquivos	Importar arquivos
Rasterizar	Converter em um bitmap
Pincelada	Contorno
Painel de amostras	Paleta de cores

Comparar ferramentas

A tabela a seguir lista as ferramentas do Adobe Illustrator e as ferramentas correspondentes do CorelDRAW. Muitas das ferramentas geram o mesmo resultado, mas funcionam de forma ligeiramente diferente.

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
Ferramenta Adicionar ponto de ancoragem	Ferramenta **Forma** . Consulte "Para adicionar ou excluir um nó" na página 141.
Ferramenta Tipo de área	Ferramenta **Texto** . Consulte "Para adicionar texto de parágrafo" na página 349.
Ferramenta Misturar	Ferramenta **Mistura** . Consulte"Para misturar objetos" na página 339.
Ferramenta Inflar	Ferramenta **Envelope** . Consulte "Para aplicar um envelope" na página 158.
Ferramenta Converter ponto de ancoragem	Ferramenta **Forma** . Consulte "Para modelar um objeto de curva utilizando nós cúspides, suaves ou simétricos" na página 143.
Ferramenta Excluir ponto de ancoragem	Ferramenta **Forma** . Consulte "Para adicionar ou excluir um nó" na página 141.
Ferramenta Seleção direta	Ferramenta **Forma** . Consulte "Para selecionar um nó" na página 139.
Ferramenta Sombreamento	Ferramenta **Sombreamento** . Consulte "Para adicionar um sombreamento" na página 336.
Ferramenta Gradiente	Ferramenta **Preenchimento interativo** . Consulte "Aplicar preenchimentos gradientes" na página 272.
Ferramenta Segmento de linha	Ferramenta **Mão livre** . Consulte "Para desenhar uma curva usando a ferramenta Curva de 3 pontos " na página 104.
	Ferramenta **Polilinha** . Consulte "Desenhar linhas" na página 97.
Ferramenta Balde de tinta ativo	Ferramenta **Preenchimento inteligente** . Consulte "Para aplicar um preenchimento em uma área fechada" na página 285.
Comando Rastreio ativo	Comando **Bitmaps** ▸ **Rastreio rápido**

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
	Comando **Bitmaps** ▶ **Rastreio por linha central**
	Comando **Bitmaps** ▶ **Rastreio por contorno** Consulte "Para rastrear um bitmap utilizando o método de Rastreio do contorno" na página 523.
Ferramenta Medição	Ferramenta **Dimensão**. Consulte "Desenhar linhas de conexão e legendas" na página 118.
Ferramenta Malha	Ferramenta **Preenchimento de malha**. Consulte "Para aplicar uma malha a um objeto" na página 282.
Ferramenta Pincel	Ferramenta **Mídia artística**. Consulte "Para desenhar uma linha caligráfica " na página 106.
	Ferramenta **Pincel**. Consulte "Aplicar pinceladas" na página 114.
Ferramenta Enquadramento	Ferramenta **Enquadramento**. Consulte "Para enquadrar na janela de desenho" na página 42.
Ferramenta Tipo de caminho	Ferramenta **Texto**. Consulte "Para ajustar o texto a um caminho" na página 362.
Efeitos do Localizador de traçado	Comandos **Objeto** ▶ **Formato**. Consulte "Aparar objetos " na página 163 e "Soldar e fazer interseção de objetos" na página 166.
Ferramenta Lápis	Ferramenta **Mão livre**. Consulte "Para desenhar uma linha com a ferramenta Mão livre" na página 100.
Ferramenta Prega	Ferramenta **Envelope**. Consulte "Para aplicar um envelope" na página 158.
Ferramenta Reflexo	Botões de espelho. Consulte "Para espelhar um objeto" na página 216.
Ferramenta Redimensionar	Ferramenta **Forma**. Consulte "Para esticar, escalar, girar ou inclinar nós" na página 144.
Ferramenta Girar	Ferramenta **Seleção**. Consulte "Para girar um objeto" na página 215.
Ferramenta Retângulo arredondado	Ferramenta **Retângulo**. Consulte "Para desenhar um retângulo ou um quadrado com cantos arredondados, com vieiras ou chanfrados" na página 127.
Comando Salvar para o Microsoft Office	Comando **Arquivo** ▶ **Exportar para** ▶ **Office**
Ferramenta Dimensionar	Ferramenta **Seleção**. Consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 213.
Ferramenta Tesoura	Ferramenta **Faca**. Consulte "Para dividir um objeto" na página 161.

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
Ferramenta Seleção	Ferramenta **Seleção** . Consulte “Para selecionar objetos” na página 179.
Ferramenta Inclinar	Ferramenta **Seleção** . Consulte “Inclinar e esticar objetos” na página 146.
Ferramenta Estrela	Ferramentas **Estrela** e **Estrela complexa** . Consulte “Para desenhar uma estrela” na página 130.
Ferramenta Espalhador de símbolos	Ferramenta **Espalhador** . Consulte “Para espalhar um padrão” na página 116.
Ferramenta Enrolar	Ferramenta **Distorcer** . Consulte “Para distorcer um objeto” na página 155.
Ferramenta Tipo	Ferramenta **Texto** . Consulte “Para adicionar texto de parágrafo ” na página 349 e “Para adicionar texto artístico” na página 347.
Ferramenta Texto vertical	Janela de encaixe **Formatação de parágrafo**. Consulte “Para escolher uma orientação de texto para texto Asiático” na página 393.
Ferramenta Deformar	Ferramenta **Borrar** . Consulte “Para borrar um objeto” na página 149.
	Ferramenta **Envelope**. Consulte “Modelar objetos usando envelopes” na página 157.
Ferramenta Enrugar	Ferramenta **Áspero** . Consulte “Para tornar um objeto áspero” na página 151.

Usar a área de trabalho do Adobe Illustrator

O CorelDRAW contém uma área de trabalho semelhante à do Adobe Illustrator. Essa área de trabalho pode ajudá-lo a localizar mais facilmente comandos e ferramentas. Para obter informações sobre alteração da área de trabalho, consulte “Para escolher uma área de trabalho” na página 73.

CorelDRAW® X7

Glossário

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWZ

A

alças de controle (CorelDRAW)

As alças que se estendem de um nó até uma curva que está sendo editada com a ferramenta **Forma**. As alças de controle determinam o ângulo em que a curva passa pelo nó.

alças

Conjunto de oito quadrados pretos que aparecem nos cantos e nas laterais de um objeto quando este encontra-se selecionado. Arrastando alças individuais, escala-se, redimensiona-se ou espelha-se o objeto. Quando se clica em um objeto selecionado, a forma das alças muda para setas, que permitem girar e inclinar o objeto.

alinhar

Forçar um objeto que está sendo desenhado ou movido a se alinhar automaticamente a um ponto da grade, uma linha-guia ou outro objeto.

amostra de cor

Um fragmento de cores sólidas em uma paleta de cores.

amostra

Um de uma série de retalhos de cor sólida utilizados como amostra para seleção de cores. Um folheto impresso de amostras é denominado um livro de amostras. Amostra também se refere às cores contidas na paleta de cores.

ângulo caligráfico

O ângulo que controla a orientação de uma caneta na superfície de desenho, como a inclinação da ponta de uma caneta de caligrafia. Uma linha desenhada no ângulo caligráfico tem pouca ou nenhuma espessura, mas fica mais grossa à medida que o ângulo se afasta do ângulo caligráfico.

área de arraste

A área de uma barra de comando que se arrasta. O arraste dessa área move a barra, enquanto o arraste de qualquer outra área da barra não tem nenhum efeito. A localização da área de arraste depende do sistema operacional em uso, da orientação da barra e da barra estar encaixada ou não. As barras de comando com áreas de arraste incluem as barras de ferramenta, a caixa de ferramentas e a barra de propriedades.

área de trabalho

A camada de um desenho na qual é possível experimentar e criar objetos para uso futuro. Essa camada fica fora das bordas da página de desenho. Arraste os objetos da área de trabalho para a página de desenho quando for utilizá-los.

área de trabalho

Um conjunto de configurações que especifica como as diversas barras de comandos, os comandos e os botões estão organizados quando se abre o aplicativo.

área de transferência

Uma área utilizada para armazenar temporariamente informações cortadas ou copiadas. As informações serão armazenadas até que novas informações sejam cortadas ou copiadas para a área de transferência, substituindo as antigas.

arquivo de animação

Um arquivo que oferece suporte a imagens em movimento. Por exemplo, GIF animado e QuickTime (MOV).

B

biblioteca

Uma coleção de definições de símbolos incluídas em um arquivo CorelDRAW (CDR). Para compartilhar uma biblioteca entre desenhos, você pode exportá-la no formato de arquivo Corel Symbol Library (CSL).

bitmap

Uma imagem composta de grades de pixels ou pontos.

Consulte também gráfico vetorial.

brilho

A quantidade de luz transmitida ou refletida por um determinado pixel. No modo de cor HSB, o brilho é uma medida da quantidade de branco que uma cor contém. Por exemplo, um valor de brilho igual a 0 produz preto (ou sombra em fotos) e um valor de brilho igual a 255 produz branco (ou destaque em fotos).

brilho

O nível de brilho compartilhado entre uma transparência e o objeto ao qual ela se aplica. Por exemplo, quando uma transparência é aplicada a um objeto cuja cor tem aparência brilhante, a cor da transparência assume um brilho proporcional. O mesmo é válido para uma transparência aplicada a um objeto cuja cor tem aparência escura: a transparência assume um escurecimento proporcional.

C

caixa delimitadora

A caixa invisível indicada pelas oito alças de seleção ao redor de um objeto selecionado.

camada principal

Uma camada em uma página principal cujos objetos aparecem em todas as páginas de uma desenho com várias páginas. Uma página principal pode ter mais de uma camada principal.

camada

Um plano transparente no qual você pode colocar objetos em um desenho.

caminho fechado

Um caminho cujos pontos inicial e final estão conectados.

caminho

O componente básico a partir do qual os objetos são construídos. Um caminho é aberto (uma linha, por exemplo) ou fechado (um círculo, por exemplo), sendo formado por um único segmento de linha ou curva ou por vários segmentos unidos.

canal de cor

Uma versão em 8 bits de tons de cinza de uma imagem. Cada canal representa um nível de cor na imagem. Por exemplo, o modo de cor RGB tem três canais de cor, enquanto o CMYK tem quatro. Quando todos os canais são impressos juntos, produzem toda a faixa de cores da imagem.

Consulte também RGB e CMYK.

caneta sensível à pressão

Uma ponta que se usa para acessar comandos e desenhar imagens. Para utilizá-la com o CorelDRAW, é necessário instalar a caneta sensível à pressão junto com uma mesa digitalizadora sensível à pressão e seus drivers correspondentes.

caracteres não imprimíveis

Itens que aparecem na tela, mas que não são impressos. Incluem as réguas, linhas-guia, linhas de grade de tabelas, texto oculto e símbolos de formatação, como espaços, quebras de linha obrigatórias, tabulações e recuos.

caractere

Uma letra, número, sinal de pontuação ou outro símbolo.

centro de rotação

O ponto em torno do qual um objeto gira.

clipart

Imagens prontas que podem ser importadas para aplicativos Corel e editadas, se necessário.

clone

Uma cópia de um objeto ou de uma área de uma imagem que está vinculada a um objeto ou área de imagem principal. A maioria das alterações feitas no objeto ou área principal é aplicada automaticamente a seus clones.

Consulte também símbolo.

CMYK

Um modo de cor composto de ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K). A impressão CMYK produz pretos verdadeiros e uma faixa tonal ampla. No modo de cor CMYK, os valores de cor são expressos como porcentagens, portanto, um valor de 100 para uma tinta significa que ela é aplicada com saturação máxima.

CMY

Um modo de cor composto de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y). Esse modo é utilizado no processo de impressão a três cores.

cobertura de cor

Um termo de impressão usado para descrever um método de cores sobrepostas para compensar as separações de cores desalinhadas. Esse método evita as faixas brancas que aparecem entre cores unidas em uma página em branco.

Consulte também dispersão, restrição e impressão sobreposta.

cobertura

Consulte cobertura de cor.

codificar

Determina o conjunto de caracteres de texto, permitindo que se exiba corretamente texto no idioma apropriado.

colocação em ladrilho

A técnica de repetição de uma pequena imagem em uma superfície grande. A colocação em ladrilho é utilizada normalmente para criar um fundo com padrão para páginas da web.

colocar em escala

Alterar proporcionalmente as dimensões horizontal e vertical de um objeto em uma porcentagem especificada. Por exemplo, dimensionar um retângulo com 1 cm de comprimento e 2 cm de largura em 150% produz um retângulo com 1,5 cm de comprimento e 3 cm de largura. A proporção de 1:2 (altura para largura) é mantida.

com perda

Um tipo de compactação de arquivo que resulta em uma degradação perceptível da qualidade da imagem.

côncavo

Arredondado ou oco por dentro, como o interior de uma tigela.

conteúdo

O objeto ou objetos que aparecem dentro de um objeto recipiente ao se aplicar efeitos PowerClip.

Esse termo é também utilizado para descrever recursos gráficos incluídos no produto, como clipart, fotos, símbolos, fontes e objetos.

contorno

A linha que define a forma de um objeto.

contorno

Efeito criado pelo acréscimo de formas concêntricas uniformemente espacejadas dentro ou fora das bordas de um objeto. Esse efeito pode também ser utilizado para criar contornos recortáveis para dispositivos, como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

contraste

A diferença de tonalidade entre as áreas escuras e claras de uma imagem. Valores de contraste maiores indicam maior diferença e menor gradação entre escuro e claro.

converter e reconverter

A conversão de um formato de arquivo salvo como PDF (Portable Document Format) em outro formato, como Corel DESIGNER (DES), e depois a reconversão no formato anterior.

convexo

Curvado ou arredondado para fora, como o exterior de uma esfera ou de um círculo.

cor base

A cor do objeto que aparece sob uma transparência. A cor base e a cor da transparência se combinam de diversas maneiras, dependendo do modo de mesclagem que se aplica à transparência.

cor composta

Em impressão comercial, cores produzidas a partir de uma mistura de ciano, magenta, amarelo e preto. É diferente de uma cor exata, que é uma cor de tinta sólida impressa individualmente (é necessária uma chapa de impressão para cada cor exata).

cor exata

Em impressão comercial, uma cor de tinta sólida impressa individualmente, uma chapa para cada cor exata.

cor primária

Um estilo de cor original que se salva e aplica-se a objetos de um desenho. É possível criar cores secundárias a partir da cor primária.

Consulte também cor secundária.

cor secundária

Um estilo de cor criado como uma tonalidade de outro estilo de cor. Para a maioria dos modelos e paletas de cor disponíveis, as cores secundárias compartilham o mesmo matiz que as primárias, mas com diferentes níveis de saturação e brilho.

Consulte também cor primária.

cores compostas PANTONE

As cores disponíveis através do PANTONE Process Color System, baseado no modelo de cor CMYK.

correspondência de cores PANOSE

Um recurso de correspondência de fontes que permite escolher uma fonte substituta quando se abre um arquivo que contém uma fonte que não está instalada no computador. Pode-se fazer uma substituição somente para a sessão de trabalho corrente ou então uma substituição permanente, para que a nova fonte seja exibida automaticamente quando o arquivo for salvo e reaberto.

cortar

Remover áreas indesejáveis de uma imagem sem afetar a resolução das partes restantes.

cúspide

Um ponto ou canto criado na interseção de duas curvas.

D

desenhar

Um documento criado no CorelDRAW.

deslocamento da linha de base

O processo de movimentação de caracteres de texto acima ou abaixo da linha de base.

deslocamento

Movimentação de um objeto em incrementos.

Consulte também microdeslocamento e superdeslocamento.

destaque, sombra e tom médio

Termos utilizados para descrever o brilho dos pixels em uma imagem de bitmap. Os valores de brilho variam de 0 (escuro) a 255 (claro). Os pixels no primeiro terço da faixa são considerados sombras, os no segundo terço são considerados tons médios e os no último terço são considerados destaques. É possível clarear ou escurecer determinadas áreas nas imagens ajustando os destaques, as sombras ou os tons médios. Um histograma é uma ferramenta excelente para a exibição e a avaliação de destaques, sombras ou tons médios das imagens.

DeviceN

Um tipo de modelo de cor de dispositivo e espaço de cor. Esse espaço de cor tem vários componentes, permitindo que a cor seja definida por um conjunto diferente do padrão de três (RGB) e quatro (CMYK) componentes de cor.

disco de troca

Espaço no disco rígido utilizado pelos aplicativos para aumentar artificialmente a quantidade de memória disponível no computador.

dispersão

Em impressão comercial, um tipo de cobertura criado pela extensão do objeto de primeiro plano para o objeto de fundo.

dpi (dots per inch, pontos por polegada)

Uma medida da resolução da impressora em pontos por polegada. Impressoras de mesa a laser típicas imprimem a 600 dpi. Fotocompositoras imprimem a 1270 ou 2540 dpi. Impressoras com capacidades maiores de dpi produzem uma saída mais uniforme e mais limpa. O termo dpi também é utilizado para medir resolução de digitalização e para indicar resolução de bitmap.

E

efeito de ativação

Um objeto ou grupo de objetos interativos que altera sua aparência quando se clica ou se aponta para ele.

efeito PowerClip

Uma maneira de organizar objetos que permite colocar um objeto dentro de outro.

enevoamento

O nível de diferenciação nas bordas de um sombreamento.

enquadrar(CorelDRAW)

Mover a página de desenho pela janela de desenho. O enquadramento altera a exibição de página da mesma maneira que a rolagem move o desenho para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita na janela de desenho. Ao trabalhar com níveis de ampliação elevados nos quais nem todo o desenho é exibido, enquadre rapidamente para ver as partes do desenho ocultas previamente.

entrelaçamento

Em imagens GIF, um método que permite exibir na tela uma imagem baseada na web com uma resolução baixa e em blocos. Ô medida que os dados da imagem são carregados, a qualidade da imagem melhora.

envelope

Uma forma fechada que pode ser posicionada ao redor de um objeto para alterar sua forma. Um envelope consiste em segmentos conectados por nós. Depois que o envelope é posicionado ao redor do objeto, os nós podem ser movidos para alterar sua forma.

espacejamento

O espaço entre linhas de texto. O espacejamento é importante para a legibilidade e a aparência.

espaço de cores

No gerenciamento eletrônico de cores, uma representação virtual de um dispositivo ou da gama de cores de um modelo de cor. Os limites e contornos do espaço de cores de um dispositivo são mapeados pelo software de gerenciamento de cores.

Consulte também gama de cores.

espaço entre colunas

O espaço entre colunas de texto, também chamado de ala. Em impressão, o espaço em branco formado pelas margens internas de duas páginas opostas.

estilo de texto

Um conjunto de atributos que controla a aparência do texto. Existem dois tipos de estilo de texto: Estilos de texto artístico e estilos de texto de parágrafo.

estilo

Um conjunto de atributos que controla a aparência de um tipo específico de objeto. Há três tipos de estilo: estilos gráficos, estilos de texto (artístico e de parágrafo) e estilos de cor.

etapas de fonte

Tons de cor que dão a aparência de um preenchimento gradiente. Quanto mais etapas há em um preenchimento, mais suave é a transição da cor inicial para a cor final.

exibição de aramado simples

Uma exibição de esboço de um desenho que oculta preenchimentos, extrusões, contornos e formas de mistura intermediárias. Os bitmaps são exibidos como monocromáticos.

Consulte também exibição de aramado.

exibição de aramado

Uma exibição de esboço de um desenho que oculta preenchimentos, mas exibe extrusões, linhas de contorno e formas de mistura intermediárias. Os bitmaps são exibidos como monocromáticos.

Consulte também exibição de aramado simples.

exposição

Um termo fotográfico que se refere à quantidade de luz usada para criar uma imagem. Caso não haja luz suficiente e o sensor (da câmera digital) ou o filme (da câmera convencional) capte essa luminosidade, a imagem aparece muito escura (subexposição). Caso haja muita luz e o sensor ou o filme capte essa luminosidade, a imagem aparece muito clara (superexposição).

extrusão

Um recurso que permite aplicar uma perspectiva tridimensional, projetando linhas de um objeto, para criar a ilusão de profundidade.

F

faixa tonal

A distribuição de pixels em uma imagem de bitmap, do escuro (um valor zero indicando ausência de brilho) ao claro (um valor de 255 indicando brilho intenso). Os pixels no primeiro terço da faixa são considerados sombras, os no segundo terço são considerados tons médios e os no último terço são considerados destaques. Em condições ideais, os pixels de uma imagem devem ser distribuídos por toda a faixa tonal. Um histograma é uma excelente ferramenta para visualizar e avaliar a faixa tonal das imagens.

filtro

O nome de um aplicativo que converte informações digitais de um formato em outro.

folhas de estilo em cascata (CSS)

Um extensão do HTML que permite a definição de estilos, como cor, fonte e tamanho, para partes de um documento de hipertexto. As informações de estilo podem ser compartilhadas por múltiplos arquivos HTML.

Consulte também HTML.

Fontes TruType®

Uma especificação de fontes desenvolvida pela Apple. As fontes TrueType são impressas da maneira como aparecem na tela, podendo ser redimensionadas em qualquer altura.

fonte

Um conjunto de caracteres com um único estilo (como itálico), espessura (como negrito) e tamanho (como 10 pontos) de um tipo como, por exemplo, Times Roman.

Formas perfeitas

Formas predefinidas, como formas básicas, setas, estrelas e legendas. As formas perfeitas frequentemente têm glifos, que permitem modificar sua aparência.

fotocompositora

Um dispositivo de alta resolução que cria saídas em filme ou em papel à base de filme utilizadas na produção de chapas para prensas.

FTP (File Transfer Protocol)

Um método de movimentação de arquivos entre dois computadores. Muitos sites da Internet estabeleceram repositórios de materiais que podem ser acessados via FTP.

G

gama de cores

A faixa de cores que pode ser reproduzida ou percebida por qualquer dispositivo. Por exemplo, um monitor exibe uma gama de cores diferente daquela produzida por uma impressora, criando a necessidade de gerenciar cores a partir das imagens originais até a saída final.

GIF

Um formato de arquivo gráfico desenvolvido para usar o mínimo de espaço em disco e que pode ser facilmente lido e trocado entre computadores. Esse formato costuma ser utilizado na publicação de imagens de 256 cores ou menos na Internet.

girar

Reposicionar e reorientar um objeto virando-o em torno de seu centro de rotação.

glifo (tipográfico)

Um glifo tipográfico corresponde a um único caractere de um determinado tipo.

glifo

Alças em forma de losango que podem ser arrastadas para alterar uma forma.

grade de linha de base

Uma série de linhas horizontais uniformemente espaçadas que seguem o padrão de um caderno pautado e ajudam a alinhar textos e objetos.

grade do documento

Uma série de linhas horizontais e verticais uniformemente espaçadas, utilizadas para ajudar a desenhar e organizar objetos.

grade

Uma série de linhas horizontais e verticais uniformemente espaçadas, utilizadas para ajudar a desenhar e organizar objetos.

Consulte também grade do documento grid.

graduação

Divisões invisíveis nas quais o ponteiro gravita.

gráfico vetorial

Uma imagem gerada a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção em que as linhas são desenhadas. Os gráficos vetoriais são criados como conjuntos de linhas e não como padrões de pontos ou pixels individuais.

Consulte também bitmap.

grupo aninhado

Um grupo de dois ou mais grupos que se comportam como um único objeto.

grupo

Um conjunto de objetos que se comportam como uma unidade. A maioria das operações executadas em um grupo também se aplica a cada um de seus objetos.

guias de alinhamento

Linhas-guia temporárias que ajudam a alinhar objetos conforme eles são criados, redimensionados ou movidos em relação a outros objetos próximos.

guias dinâmicas

Linhas-guia temporárias que aparecem nos seguintes pontos de alinhamento nos objetos — centro, nó, quadrante e linha de base do texto.

H

histograma

O histograma consiste em um gráfico de barras horizontais que representa os valores de brilho dos pixels de sua imagem de bitmap em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro). A parte esquerda do histograma representa as sombras de uma imagem, a parte do meio representa os tons médios e a parte direita representa as luzes. A altura dos cravejados indica o número de pixels em cada nível de brilho. Por exemplo, um número elevado de pixels nas sombras (o lado esquerdo do histograma) indica a presença de detalhes de imagem nas áreas escuras.

HSB (matiz, saturação, brilho)

Um modelo de cor que define três componentes: matiz, saturação e brilho. O matiz determina a cor (amarelo, laranja, vermelho e assim por diante), o brilho determina a intensidade percebida (cor mais clara ou mais escura) e a saturação determina a profundidade da cor (de esmaecida a intensa).

HTML

Padrão para autoria na World Wide Web composto de marcas que definem a estrutura e os componentes de um documento. As marcas são utilizadas para identificar texto e integrar recursos (como imagens, sons, vídeo e animação) ao se criar uma página da web.

hyperlink

Um link eletrônico que dá acesso direto de um ponto em um documento a outro ponto no mesmo documento ou em outro documento.

I

ícone

Uma representação pictórica de uma ferramenta, objeto, arquivo ou outro item do aplicativo.

imagem convertida em bitmap

Uma imagem que foi renderizada em pixels. Quando converte arquivos gráficos vetoriais em arquivos de bitmap, você imagens de pixels.

impressão sobreposta

A impressão sobreposta é obtida com a impressão de uma cor sobre outra. Dependendo das cores escolhidas, as cores impressas em sobreposição se misturam para criar uma nova cor, ou a cor superior cobre a inferior. A impressão de uma cor escura sobreposta a uma cor clara é usada com frequência para evitar problemas de registro que ocorrem quando as separações de cores não são alinhadas com precisão.

Consulte também cobertura de cor, restrição e dispersão.

inclinar

Tombar um objeto na vertical, horizontal ou ambas.

incorporar

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Os objetos incorporados são incluídos no documento atual. Eles não são vinculados aos seus arquivos-fonte.

inserir

Para importar e colocar uma imagem fotográfica, objeto clipart ou arquivo de som em um desenho.

instância de símbolo

Uma ocorrência de um símbolo em um desenho. Uma instância de símbolo herda automaticamente qualquer alteração feita no símbolo. Você pode também propriedades exclusivas a cada instância, incluindo tamanho, posição e transparência uniforme.

intensidade

Intensidade é uma medida do brilho dos pixels de luz em um bitmap em comparação com os meios-tons mais escuros e os pixels escuros. Um aumento na intensidade aumenta a vivacidade do branco, mantendo os escuras reais.

interseção

O ponto em que uma linha cruza com outra.

J

Janela de desenho

A parte da janela do aplicativo na qual é possível criar, adicionar e editar objetos.

JavaScript®

Uma linguagem de script utilizada na web para adicionar funções interativas a páginas HTML.

JPEG 2000

Uma versão aprimorada do formato de arquivo JPEG que apresenta uma compactação melhor e permite anexar informações de imagem e atribuir uma taxa de compactação diferente a uma área da imagem.

JPEG

Um formato de imagens fotográficas que oferece compactação com alguma perda de qualidade da imagem. Devido à sua compactação (até 20 para 1) e pequeno tamanho de arquivo, as imagens JPEG são amplamente utilizadas em publicação na Internet.

justificar

Modificar o espacejamento entre caracteres e palavras para que as bordas nas margens esquerda e direita de um bloco de texto fiquem uniformes.

K

kerning

O espaço entre caracteres e o ajuste desse espaço. Com frequência, kerning é usado para colocar aproximar dois caracteres, por exemplo, WA, AW, TA ou VA; O kerning aumenta a legibilidade e faz as letras parecerem equilibradas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.

L

Lab

Um modelo de cor que contém um componente de luminância (ou iluminação) (L) e dois componentes cromáticos: "a" (de verde a vermelho) e "b" (de azul a amarelo).

ligadura

Um caractere que consiste em duas ou mais letras unidas.

limiar

Um nível de tolerância para a variação tonal em um bitmap.

limite de meia-esquadria

Um valor que determina quando duas linhas que se encontram em um ângulo agudo passam de uma junção pontiaguda (meia-esquadria) para uma junção quadrada (chanfrada).

linha base de texto

A linha horizontal imaginária em que os caracteres do texto parecem se apoiar.

linha Bézier

Uma linha reta ou curva constituída de segmentos conectados por nós. Cada nó tem alças de controle que permitem modificar a forma da linha a ser alterada.

linha de base

Uma linha invisível na qual os caracteres de texto são posicionados.

linha de dimensão

Uma linha que exibe o tamanho dos objetos ou a distância ou ângulo entre eles.

linha perpendicular

Uma linha que intersepta outra em um ângulo reto.

linha-guia

Uma linha horizontal, vertical ou inclinada que pode ser colocada em qualquer lugar na janela de desenho para ajudar no posicionamento de um objeto.

LZW

Uma técnica de compactação de arquivos sem perda que resulta em arquivos de menor tamanho e de processamento mais rápido. A compactação LZW é utilizada normalmente em arquivos GIF e TIFF.

M

mapa de imagem

Um elemento gráfico em um documento HTML que contém áreas clicáveis que levam a locais na World Wide Web, a outros documentos HTML ou a elementos gráficos.

marca-d'água

Uma pequena quantidade de ruído aleatório adicionado ao componente de luminância dos pixels da imagem, que carrega informações sobre a imagem. Essa informação sobrevive à edição, impressão e digitalização normais.

marcador

Um indicador para marcar um endereço da Internet.

matiz

A propriedade de uma cor que permite sua classificação pelo nome. Por exemplo, azul, verde e vermelho são matizes.

meio-tom

Uma imagem que foi convertida de imagem de tons contínuos em uma série de pontos de vários tamanhos, para representar diferentes tonalidades.

metadados

Informações sobre objetos. Nomes, comentários e custo atribuídos a objetos são exemplos de metadados.

microdeslocamento

Movimento de um objeto em pequenos incrementos.

Consulte também deslocamento e superdeslocamento.

miniatura

Uma versão pequena e em baixa resolução de uma imagem ou ilustração.

mistura composta

Uma mistura criada misturando-se o objeto inicial ou final de uma mistura com outro objeto.

mistura dividida

Uma mistura simples que é decomposta em dois ou mais componentes para criar uma mistura composta. O objeto em que a mistura é dividida torna-se o objeto final de um componente da mistura e o objeto inicial do outro.

mistura

Efeito criado pela transformação de um objeto em outro através de uma progressão de formas e cores.

modelo de cor subtrativo

Um modelo de cor, como CMYK, que cria cores através da subtração de comprimentos de onda da luz refletida em um objeto. Por exemplo, uma tinta colorida aparece em azul quando absorve todas as cores, exceto a azul.

modelo de cor

Um gráfico de cores simples que define a faixa de cores exibidas em um modo de cor. RGB (vermelho, verde e azul), CMY (ciano, magenta e amarelo), CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto), HSB (matiz, saturação e brilho), HLS (matiz, iluminação e saturação) e CIE L*a*b (Lab) são exemplos de modelos de cores.

modelo

Um conjunto predefinido de informações que definem o tamanho da página, a orientação, a posição da régua e informações de grade e de linha-guia. Um modelo também pode incluir elementos gráficos e texto, que podem ser modificados.

modo de cor da paleta

Um modo de cor de 8 bits que exibe imagens de até 256 cores. Você pode converter uma imagem complexa no modo de cores da paleta para reduzir o tamanho do arquivo e para controlar de forma mais precisa as cores utilizadas ao longo do processo de conversão.

modo de cor preto-e-branco

Um modo de cor de 1 bit que armazena imagens como duas cores sólidas, preto e branco, sem gradações. Esse modo de cor é útil para linhas artísticas e gráficos simples. Para criar o efeito de foto em preto-e-branco, é possível usar o modo de cor tons de cinza.

Consulte também tons de cinza.

modo de cor

Sistema que define o número e o tipo de cores que compõem uma imagem. Preto-e-branco, tons de cinza, RGB, CMYK e cores da paleta são exemplos de modos de cor.

moldura de texto

O retângulo que aparece como uma série de linhas tracejadas ao redor de um bloco de texto de parágrafo criado com a utilização da ferramenta Texto.

N

navegador de documentos

A área no canto inferior esquerdo da janela do aplicativo que contém controles para movimentação entre páginas e adição de páginas. O navegador de documentos também exibe o número da página ativa e o número total de páginas em um desenho.

nós

Os pontos quadrados em cada extremidade de um segmento de uma linha ou curva. Para alterar a forma de uma linha ou curva, arraste um ou mais de seus nós.

O

objeto aberto

Um objeto definido por um caminho cujos pontos inicial e final não são conectados.

objeto combinado

Um objeto criado através da combinação de dois ou mais objetos e de sua conversão em um objeto de curva única. Um objeto combinado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do último objeto selecionado. As seções com um número igual de objetos sobrepostos não têm preenchimento. As seções com um número ímpar de objetos sobrepostos são preenchidas. Os contornos dos objetos originais permanecem visíveis.

objeto de controle

O objeto original utilizado para criar efeitos como envelopes, extrusões, sombreamentos, contornos e objetos criados com a ferramenta de **Mídia artística**. As alterações feitas no objeto de controle controlam a aparência do efeito.

objeto de curva

Um objeto que tem nós e alças de controle manipuláveis, com que é possível alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva.

objeto de destino

Objeto no qual se efetua uma ação de alteração de forma como, por exemplo, soldar, aparar ou fazer a interseção com outro objeto. O objeto de destino mantém seus atributos de preenchimento e contorno copiando esses atributos para os objetos de origem utilizados para executar a ação.

Consulte também objeto de origem.

objeto de origem

Objeto usado para se efetuar uma alteração de forma em outro objeto, como soldar, aparar ou fazer a interseção. O objeto de origem sempre recebe os atributos de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Consulte também objeto de destino.

objeto fechado

Um objeto definido por um caminho cujos pontos inicial e final são conectados.

objeto flutuante

Um bitmap sem fundo. Objetos flutuantes também são denominados objetos fotográficos ou imagens cortadas.

objeto PowerClip

Um objeto criado através da colocação de objetos (objetos de conteúdo) dentro de outros objetos (objetos recipientes). Se o objeto de conteúdo for maior do que o objeto recipiente, o objeto de conteúdo será cortado automaticamente. Somente o conteúdo que couber dentro do objeto recipiente ficará visível.

objeto principal

Um objeto que foi clonado. A maioria das alterações feitas no objeto principal é automaticamente aplicada ao clone.

objeto vetorial

Um objeto específico dentro de um desenho, que é criado como um conjunto de linhas e não como padrões individuais de pontos ou pixels. Os objetos vetoriais são gerados a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção nos quais as linhas são desenhadas.

objeto(CorelDRAW)

Termo genérico para qualquer item criado ou colocado em um desenho. Os objetos incluem linhas, formas, gráficos e texto.

objetos PowerClip aninhados

Recipientes que contêm outros recipientes para formar objetos PowerClip complexos.

opacidade

A qualidade de um objeto que torna difícil ver através dele. Se um objeto for 100% opaco, não será possível ver através dele. Níveis de opacidade abaixo de 100% aumentam a transparência dos objetos.

Consulte também transparência.

origem

O ponto da janela de desenho em que as réguas se cruzam.

P

padrão moiré

O efeito visual de curvas irradiantes criadas através da sobreposição de dois padrões normais. Por exemplo, um padrão moiré pode ser o resultado da sobreposição de duas telas de halftone com ângulos, espacejamento de pontos e tamanho de ponto diferentes. Os padrões moiré são o resultado indesejável da repetição da formação da imagem na tela com uma tela de meio-tom diferente ou com a mesma tela de meio-tom com um ângulo diferente do original.

página de código

Página de código (code page) é uma tabela do sistema operacional DOS ou Windows que define que conjunto de caracteres ASCII ou ANSI é usado para exibir texto. Conjuntos de caracteres diferentes são usados para os diferentes idiomas.

página de desenho

A parte da janela de desenho delimitada por um retângulo com um efeito de sombra.

página principal

Uma página virtual que contém configurações globais de objetos, linhas-guia e grades que podem ser aplicadas a todas as páginas do documento.

paleta de cores

Conjunto de cores sólidas entre as quais é possível selecionar cores para preenchimentos e contornos.

perfil de cores

Uma descrição das capacidades e características de manipulação de cores de um dispositivo.

perspectiva de dois pontos

Um efeito criado pelo aumento ou diminuição do comprimento de dois lados de um objeto para criar a impressão de que o objeto está distanciando-se em duas direções.

perspectiva de um ponto

Um efeito criado quando se aumenta ou diminui o comprimento de um lado de um objeto para criar a impressão de que vai diminuindo em uma direção.

pixel

Um ponto colorido que consiste na menor parte de um bitmap.

Consulte também resolução.

PNG (Portable Network Graphics)

Um formato de arquivo gráfico desenvolvido para exibição on-line. Esse formato importa gráficos coloridos de 24 bits.

ponta

Um dispositivo de caneta, utilizado junto com uma mesa digitalizadora, que permite desenhar pinceladas. Uma ponta sensível à pressão permite variar as pinceladas com alterações sutis na pressão.

ponto branco

A medição de branco em um monitor colorido que influencia a exibição dos destaques e do contraste.

Na correção da imagem, o ponto branco determina o valor do brilho que é considerado branco em uma imagem de bitmap. No Corel PHOTO-PAINT, é possível definir o ponto branco para melhorar o contraste da imagem. Por exemplo, em um histograma de uma imagem com os valores de brilho em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro), se você definir o ponto branco como 250, todos os pixels com um valor superior a 250 serão convertidos em branco.

ponto de ancoragem

O ponto que permanece estacionário quando se estica, escala, espelha ou inclina um objeto. Os pontos de ancoragem correspondem às oito alças exibidas quando um objeto é selecionado e também ao centro de uma caixa de seleção marcada com um X.

ponto de ativação

A área de um objeto na qual é possível clicar-se para ir ao endereço especificado por um URL.

ponto de ativação

O processo de adicionar dados a objetos ou grupos de objetos para que reajam a eventos, como apontar ou clicar. Por exemplo, você pode atribuir um URL a um objeto, tornando-o um hyperlink para um site da web externo.

ponto de fuga

Um marcador que aparece ao se selecionar uma extrusão ou um objeto ao qual tenha sido acrescentada perspectiva. Com uma extrusão, o marcador de ponto de fuga indica a profundidade (extrusão paralela) ou o ponto no qual as superfícies extrudadas se encontrariam se fossem estendidas (extrusão de perspectiva). Em ambos os casos, o ponto de fuga é indicado por um X.

ponto médio

O ponto médio de uma linha Bézier que divide-a em duas partes de comprimentos iguais.

ponto preto

Um valor de brilho que é considerado preto em uma imagem de bitmap. No Corel PHOTO-PAINT, é possível definir um ponto preto para melhorar o contraste da imagem. Por exemplo, no histograma de uma imagem, com uma escala de brilho de 0 (escuro) a 255 (claro), se você definir o ponto preto no 5, todos os pixels com um valor superior a 5 serão convertidos em preto.

ponto

Uma unidade de medida utilizada principalmente em tipografia para definir tamanhos de tipos. Há aproximadamente 72 pontos em uma polegada e 12 pontos em uma paica.

preenchimento de textura

Preenchimento gerado através de fractais que, por padrão, preenche um objeto ou a área de uma imagem com uma única imagem, em vez de uma série de imagens repetidas.

preenchimento gradiente

Uma progressão suave de duas ou mais cores aplicadas a uma área de imagem seguindo um caminho linear, radial, cônico ou quadrado. Preenchimentos gradientes de duas cores têm uma progressão direta de uma cor para outra, enquanto os preenchimentos personalizados podem ter uma progressão de muitas cores.

preenchimento PostScript

Um tipo de preenchimento de textura desenvolvido na linguagem PostScript.

preenchimento uniforme

Um tipo de preenchimento utilizado para aplicar uma cor sólida a uma imagem.

Consulte também preenchimento.

preenchimentos de malha

Um tipo de preenchimento que permite adicionar retalhos de cores ao interior de um objeto selecionado.

preenchimentos de padrão

Um preenchimento que consiste em uma série de objetos ou imagens vetoriais repetitivos.

preenchimento

Uma cor, bitmap, gradiente ou padrão aplicado a uma área de uma imagem.

profundidade da cor

O número máximo de cores que uma imagem pode conter. A profundidade da cor é determinada pela profundidade de bits de uma imagem e do monitor que a exibe. Por exemplo, uma imagem de 8 bits pode conter até 256 cores, enquanto que uma imagem de 24 bits pode conter até cerca de 16 milhões de cores. Uma imagem GIF é um exemplo de uma imagem de 8 bits; uma imagem JPEG é um exemplo de uma imagem de 24 bits.

profundidade de bits

O número de bits binários que definem o tom ou a cor de cada pixel em um bitmap. Por exemplo, um pixel em uma imagem em preto-e-branco tem uma profundidade de 1 bit, porque só pode ser preto ou branco. O número de valores de cor que uma determinada profundidade de bits pode produzir é igual a 2 elevado à potência da profundidade de bits. Por exemplo, uma profundidade de bits igual a 1 pode produzir dois valores de cor ($2^1=2$) e uma profundidade de bits igual a 2 pode produzir 4 valores de cor ($2^2 = 4$).

A profundidade de bits varia entre 1 e 64 bits por pixel (bpp) e determina a color depth de uma imagem.

progressivo

Em imagens JPEG, um método para fazer com que a imagem inteira apareça na tela, em uma resolução baixa e em blocos. .Ô medida que os dados da imagem são carregados, a qualidade da imagem aumenta progressivamente.

proporção

A proporção entre a largura e a altura de uma imagem (expressa matematicamente como x:y). Por exemplo, a proporção de uma imagem de 640 x 480 pixels é 4:3.

Q

QuickCorrect™

Um recurso que exibe automaticamente a forma por extenso de abreviações ou a forma correta para erros, durante a digitação. Usa-se a Correção rápida para colocar palavras em maiúsculas ou corrigir erros comuns de ortografia e digitação automaticamente, por exemplo, esse recurso pode substituir "IR" por "imposto de renda" e "qeu" por "que".

R

raio

Quando aplicado ao filtro de Poeira e risco, define o número de pixels, ao redor da área danificada, utilizados para aplicar o filtro.

reamostrar

Alterar as dimensões e a resolução de um bitmap. O aumento da resolução aumenta o tamanho da imagem, enquanto a redução da resolução diminui o tamanho da imagem. A reamostragem com uma resolução fixa permite manter a resolução da imagem por meio da adição ou subtração de pixels e variando o tamanho da imagem. A reamostragem com uma resolução variável mantém o número de pixels inalterado e altera o tamanho da imagem, resultando em uma resolução menor ou maior do que aquela da imagem original.

reconhecimento de forma

A capacidade de reconhecer e converter formas desenhadas à mão em formas perfeitas. Para aproveitar bem o reconhecimento de forma, você deve usar a ferramenta Desenho inteligente. Por exemplo, você pode desenhar quatro pinceladas para esboçar um retângulo e o aplicativo converterá as linhas desenhadas à mão em um retângulo perfeito.

régua

Uma barra horizontal ou vertical, marcada em unidades, utilizada para determinar o tamanho e a posição de objetos. Por padrão, as réguas são exibidas do lado esquerdo e ao longo do topo da janela do aplicativo, mas podem ser ocultadas ou movidas.

renderizar

Capturar uma imagem bidimensional a partir de um modelo tridimensional.

representação de texto

Um método de representação de texto que utiliza palavras sem significado ou uma série de linhas retas.

resolução de imagem

O número de pixels por polegada, em um bitmap, medido em ppi (pixels por polegada) ou dpi (pontos por polegada). Resoluções baixas podem dar ao bitmap uma aparência granulada e resoluções elevadas produzem imagens mais suaves, mas resultam em arquivos maiores.

resolução de saída

O número de pontos por polegada (dpi) que um dispositivo de saída, como uma fotocompositora ou impressora a laser, produz.

resolução

A quantidade de detalhes que um arquivo de imagem contém, ou que um dispositivo de entrada, saída ou exibição é capaz de produzir. A resolução é medida em dpi (pontos por polegada) ou ppi (pixels por polegada). Resoluções baixas podem resultar em uma aparência granulada, enquanto resoluções elevadas podem produzir imagens de qualidade maior, mas resultam em arquivos com tamanho maior.

restrição

Em impressão comercial, uma forma de cobertura criada pela extensão do objeto de fundo para o objeto de primeiro plano.

RGB

Modo de cor no qual as três cores de luz (vermelho, verde e azul) são combinadas com diferentes intensidades para produzir todas as outras cores. Um valor entre 0 e 255 é atribuído a cada channel de vermelho, verde e azul. Monitores, digitalizadores e o olho humano utilizam RGB para produzir ou detectar cores.

rich text

O formato RTF (Rich Text Format) suporta formatação de texto, como negrito, itálico e sublinhado, assim como diferentes tipos e tamanhos de fonte e texto colorido. Os documentos em RTF podem também incluir opções de formatação de página, como margens personalizadas, espaçamento entre linhas e largura da tabulação.

ruído

Na edição de bitmaps, pixels aleatórios na superfície do bitmap que lembram a estática em uma tela de televisão.

S

sangramento

A parte da imagem impressa que se estende além da borda da página. O sangramento garante que a imagem final ficará certa na borda do papel após a encadernação e aparagem.

saturação

A pureza ou vivacidade de uma cor, expressa como ausência de branco. Uma cor com 100% de saturação não contém branco. Uma cor com 0% de saturação é um tom de cinza.

script CGI

Um aplicativo externo executado por um servidor HTTP em resposta a uma ação executada em um navegador da web como, por exemplo, clicar em um link, uma imagem ou em outro elemento interativo de uma página da web.

segmento (caminho)

Um retângulo invisível com oito alças visíveis que aparecem em torno de qualquer objeto selecionado com a ferramenta **Seleção**.

segmento

A linha ou curva entre dois nós de um objeto curvo.

seleção múltipla

Selecionar vários objetos, com o uso da ferramenta **Seleção**, ou vários nós, com o uso da ferramenta **Forma**.

selecionar com marca à mão livre

Selecionar com marcas objetos ou nós enquanto arrasta a ferramenta **Forma**, e controlar a forma do delimitador da caixa de marca, como se estivesse desenhando uma linha à mão livre.

Consulte também selecionar com marca.

selecionar com marca

Para selecionar objetos ou nós através do arraste das ferramentas **Seleção** ou **Forma** na diagonal e envolvendo-os em uma caixa de marca de seleção.

sem perda

Um tipo de compactação de arquivo que mantém a qualidade de uma imagem que foi compactada e descompactada.

sensibilidade da faixa

Uma opção de modo de cor de paleta que permite especificar uma cor de foco para a conversão de paleta. Você pode ajustar a cor e especificar sua importância para orientar a conversão.

separação de cor

Em impressão comercial, o processo de divisão de cores em uma imagem composta para produzir várias imagens em tons de cinza separadas, uma para cada cor primária da imagem original. No caso de uma imagem CMYK, quatro separações (uma para ciano, uma para magenta, uma para amarelo e uma para preto) devem ser feitas.

separação

Um termo de impressão que se refere a uma área onde as cores subjacentes são removidas para que somente as cores superiores sejam impressas. Por exemplo, se você imprimir um círculo pequeno sobre um círculo grande, a área sob o círculo pequeno não será impressa. Isso garante que a cor usada no círculo pequeno se mantenha íntegra em vez de se sobrepor à cor usada no círculo grande e se misturar a ela.

símbolo

Um objeto ou grupo de objetos reutilizável. Um símbolo é definido uma vez e pode ser referido muitas vezes em um desenho.

simulação

Um processo utilizado para simular um número maior de cores quando apenas um número limitado de cores está disponível.

sinal diacrítico

Um acento acima, abaixo ou através de um caractere escrito como, por exemplo, o acento agudo (é) e a cedilha (ç).

sobrescrito

Os caracteres de texto posicionados acima da linha de base dos outros caracteres em uma linha de texto.

soldar

Combinar dois objetos em um único objeto de curva com um único contorno. Solda-se um objeto de origem a um objeto de destino para se criar um novo objeto que assume os atributos de preenchimento e contorno do objeto de destino.

sombreamento

Efeito de sombra tridimensional que dá aos objetos uma aparência realista.

suavização de serrilhado

Um método de suavização das bordas curvas e diagonais das imagens. Os pixels intermediários ao longo das bordas são preenchidos para suavizar a transição entre as bordas e a área em torno delas.

subcaminhos (CorelDRAW)

Os subcaminhos são as curvas e formas básicas a partir das quais um único objeto de curva é construído.

subexposição

Luz insuficiente em uma imagem.

Consulte também exposição.

subscrito

Os caracteres de texto posicionados abaixo da linha de base dos outros caracteres em uma linha de texto.

superdeslocamento

A movimentação de um objeto em grandes incrementos pressionando Shift e uma tecla de seta. O valor do superdeslocamento é multiplicado pelo valor do deslocamento para se obter a distância pela qual o objeto é movido.

Consulte também deslocamento e microdeslocamento.

superexposição

Luz excessiva em uma imagem que dá a ela uma aparência desbotada.

Consulte também exposição.

suplemento

Um módulo separado que amplia a funcionalidade de um aplicativo.

T

tabela de aceleradores

Arquivo que contém uma lista de teclas de atalho. Diferentes tabelas ficam ativas, dependendo da tarefa em execução.

tabulações com pontilhados

Uma fileira de caracteres colocados entre objetos de texto para ajudar o leitor a seguir uma linha ao longo do espaço em branco. As tabulações com pontilhados normalmente são utilizadas no lugar das paradas de tabulação, principalmente antes de texto alinhado pela direita, como em uma lista ou índice.

tamanho

Alterar proporcionalmente as dimensões horizontal e vertical de um objeto, alterando uma das dimensões. Por exemplo, um retângulo com 1 polegada de altura e 2 polegadas de largura pode ser dimensionado por meio da alteração do valor da altura para 1,5 polegada. Uma largura de 3 polegadas será o resultado automático do novo valor da altura. A proporção de 1:2 (altura para largura) é mantida.

tangente

Uma linha reta que toca uma curva ou uma elipse em um ponto, mas não cruza a curva ou a elipse naquele ponto.

tecla de restrição

Uma tecla que deve ser mantida pressionada para restringir o desenho e a edição a uma forma ou um ângulo. A tecla padrão é Ctrl. É possível alterar a tecla padrão para Shift, o padrão do Windows, na página da ferramenta **Seleção** da caixa de diálogo **Opções**.

teclas de seta

Teclas de direção que movem ou "deslocam" os objetos selecionados em pequenos incrementos. Você pode também utilizar as teclas de seta para posicionar o cursor ao digitar ou editar texto na tela ou em uma caixa de diálogo.

tela de abertura

A tela que aparece quando o CorelDRAW é iniciado. Ela monitora o andamento do processo de inicialização e fornece informações sobre copyright e registro.

temperatura

Uma forma de descrever a luz em graus Kelvin — valores baixos correspondem a condições de iluminação fraca que provocam uma tonalidade alaranjada, como luz de velas ou de lâmpadas incandescentes. Valores mais altos correspondem a uma iluminação intensa, como a luz do sol, que cria um matiz azulado.

texto artístico

Um tipo de texto criado com a ferramenta **Texto**. Utilize o texto artístico para adicionar linhas curtas de texto como, por exemplo, títulos, ou para aplicar efeitos gráficos, como o ajuste do texto a um caminho, criar extrusões e misturas, e criar todos os outros efeitos especiais. Um objeto de texto artístico pode conter até 32.000 caracteres.

texto de parágrafo

Um tipo de texto que permite aplicar opções de formatação e editar diretamente grandes blocos de texto.

tingimento

Na edição de fotos, um tingimento frequentemente se refere a uma cor semitransparente aplicada a uma imagem. Também denominada tonalidade de cor.

Em impressão, o tingimento é um tom mais claro de uma cor criada com telas de meio-tom — por exemplo, uma cor exata.

Consulte também meio-tom.

tom duplo

Uma imagem no modo de cor de tom duplo é uma imagem de 8 bits em grayscale que foi aprimorada com até quatro cores adicionais.

tom

As variações de uma cor ou da faixa de cinzas entre preto e branco.

tonalidade da cor

Uma tonalidade de cor que frequentemente ocorre em fotos como resultado das condições de iluminação ou outros fatores. Por exemplo, uma foto capturada em um ambiente fechado com iluminação incandescente turva pode resultar em um matiz da cor amarela; tirar uma foto ao ar livre sob a luz forte do sol pode resultar em um matiz da cor azul.

tons de cinza

Um modo de cor que exibe imagens utilizando 256 tons de cinza. Cada cor é definida como um valor entre 0 e 255, onde 0 é o mais escuro (preto) e 255 é o mais claro (branco). As imagens em tons de cinza, especialmente fotografias, costumam ser chamadas de "preto-e-branco".

transparência

A qualidade de um objeto que facilita ver através dele. A configuração de níveis baixos de transparência causa níveis mais altos de opacidade e menor visibilidade dos itens ou da imagem subjacentes.

Consulte também opacidade.

TWAIN

Através da utilização do driver TWAIN, fornecido pelo fabricante do hardware de captura de imagem, os aplicativos gráficos da Corel podem obter imagens diretamente de uma câmera digital ou de um digitalizador.

U

Unicode

Uma codificação de caracteres padrão que define conjuntos de caracteres para todos os idiomas escritos do mundo usando um código de 16 bits e mais de 65.000 caracteres. O Unicode permite lidar eficazmente com texto independentemente do idioma do texto, do sistema operacional ou do aplicativo usado.

URL (Uniform Resource Locator)

URL (Uniform Resource Locator, localizador uniforme de recursos) é um endereço exclusivo que define onde uma página da web se localiza na Internet.

V

valor de cor

Um conjunto de números que define uma cor em um modo de cor. No modo de cor RGB, por exemplo, os valores de cor de 255 para vermelho (R) e zero para verde (G) e azul (B) resultam na cor vermelha.

vincular

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Um objeto vinculado permanece ligado ao seu arquivo de origem. Se quiser alterar um objeto vinculado a um arquivo, você terá de modificar o arquivo de origem.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Uma interface e um driver padrão, criados pela Microsoft, para o carregamento de imagens de dispositivos periféricos, como digitalizadores e câmeras digitais.

Z

ZIP

Uma técnica de compactação de arquivos sem perda que resulta em arquivos de menor tamanho e de processamento mais rápido.

zona de ativação

A distância da margem direita na qual a hifenização tem início.

zoom

Reduzir ou aumentar a exibição de um desenho. Você pode aplicar mais zoom para ver detalhes ou menos zoom para ter uma visão mais ampla.